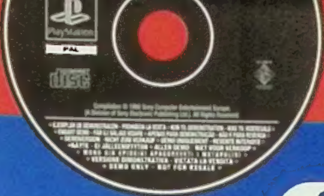


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

SPEED FREAKS, UM JAMMER LAMMY, TONY HAWK'S PRO SKATER, BUGS BUNNY



Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 21

SPEED FREAKS

KOOLT GOKARTSPEL SOM SÄTTER MARIO PÅ PLATS! STOR RECENSION I TIDNINGEN OCH SPELBAR DEMO PÅ CD:N. BARA I PSM!

TÄVLING

VINN DITT EGET *SPEED FREAKS*-SPEL

JAPAN-SPECIAL

DINO CRISIS

DIREKT FRÅN TOKYO – SKRÄCKÄVENTYRET SOM SLUKAR *RESIDENT EVIL* MED HULL OCH HÅR.

TOPPHEMLIGT

"DENNA TIDNING SPRÄNGS OM 84 SIDOR..." PISTOLER OCH TEKNISKA PRYLAR I STORA LASS NÄR *MISSION IMPOSSIBLE* TAR SIG IN I DIN PLAYSTATION. KOMMER *METAL GEAR SOLID* MÖTA SIN ÖVERMAN?

RECENSERAT!

SPEED FREAKS
WWF ATTITUDE
CASTROL HONDA SUPERBIKE
DREAMS
G-POLICE 2
KURUSHI FINAL
FA PREMIER LS
MONSTERSEED

TIDSAM 0740-09



Sveriges officiella PlayStation-tidning

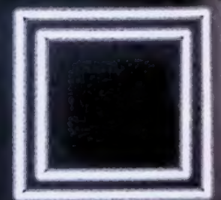
NUMMER 9 • 1999

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

THERE IS ONLY ONE WAY TO RACE A CAR

- THE MAD CATZ WAY!!!





THE ORIGINAL MAD CATZ STEERING WHEEL

Mad Catz Steering Wheel är för dig som vill ha så mycket som möjligt ut av dina bilspel. Den exakta, analoga kontrollen gör att du inte längre får problem med att ta ens de svåraste kurvorna. Med Mad Catz-ratten får du en sista "touch" - och så ser de andra bara hjulspåren efter dig... Du känner helt enkelt att du "är där"!


DUAL SHOCK CONTROLLER


MULTITAP


G-CON 45

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION



Inledning

På månadens CD

SPEED FREAKS — **Spelbar**
Det formligen skriker *Mario Kart* om det. Men vad spelar det för roll när det är så fantastiskt bra? Spela demon, läs recensionen, köp spelet!

UM JAMMER LAMMY — **Spelbar**
Spela elgitarr i den här *PaRappa*-uppföljaren. Läromästare är som vanligt Chop Chop Master Onion.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME — **Spelbar**
Det här är ett *Snurre Sprätt*-spel. Vad betyder det? Jo, att du ska se upp för Helmer Skott som vill ha kaninstek till middag.

TONY HAWK'S PRO SKATER — **Spelbar**
Hoppa upp på en skateboard och gör alla tricks du bara får skrubbsår av i verkligheten.

EVIL ZONE — **Spelbar**
Slagsmål på liv och död. Inga rondpauser tillåtna.

RAT ATTACK — **Spelbar**
I det här pusselspelet ska du fånga elaka råttor som försöker ta herraväldet.

THIS IS FOOTBALL — **Video**
Ett nytt fotbollsspel är på G. Här har du chansen att se hur det verkar. Missa inte artikeln om spelet längre fram i tidningen.

TEKKEN 3 — **Spelbar**
Bästa fightingspelet släpps so Platinum. För 249 spänn kan det inte bli mycket bättre.

DECAYING ORBIT — **Komplett spel**
Rymdaction utvecklat på Yaroze.

TANX — **Komplett spel**
Stridvagnsaction utvecklat på Yaroze.

När sommaren börjar ta slut och löven gulnar på träden kan man lätt bli deprimerad. Bästa kuren mot detta är att ploppa i månadens CD i sin PlayStation och köra go-kart i *Speed Freaks* och spela elgitarr med *Um Jammer Lammy*.





Spela mer!
Jag har märkt att många lider av vanföreställningen att alla som spelar TV-spel är barn. Så är det ju faktiskt inte. Det är lika absurt som att påstå att alla som spelar Pictionary eller Trivial Pursuit är barn – det handlar bara om olika former av underhållning. Faktum är att i och med lanseringen av PlayStation för snart fyra år sedan har åldern hos spelarna sakta stigit. En stor del av PlayStation-ägarna världen över är 20 år eller äldre.

"Men det är så asocialt att sitta ensam hemma och spela" kan man också få höra. Men sanningen är att det roligaste som finns är att samla ihop ett gäng kompisar och spöa varandra i fotboll, eller sitta och slipa varvtider i något bilspel. Inte särskilt asocialt, med andra ord.

Vart vill jag då komma med den här ledaren? Jag vill bara slå ett slag för TV-spelandet och säga att du borde samla ihop ett gäng kompisar och köra en TV-spelsturnering. Välj ut en rad spel (fem är ett bra tal) och spela mot varandra eller mot datorn. Den som vinner ett spel får ett poäng, tvåan två poäng, trean tre poäng, och så vidare. Den med minst antal poäng sammanlagt vinner turneringen. Enkelt men hur kul som helst!

Och apropå att spela så är månadens CD proppfull med spelbara demon på några av de bästa spelen just nu. Tror du oss inte är det bara att provspela själv. Min egen favorit bland månadens demon är *Um Jammer Lammy*, som är en rolig uppföljare till *PaRappa the Rapper*. Där kan jag låtsas att jag faktiskt kan spela elgitarr, när jag i själva verket var för lat för att ens anmäla mig till någon kurs.
Själv har jag två PC, en PlayStation och en Nintendo 64 hemma, och jag tycker om att spela på samtliga maskiner. Nu när jag blivit redaktör för PlayStationmagasinet hoppas jag att det ska fortsätta komma bra spel till PlayStation så att vi även i fortsättningen kan göra en rolig och intressant tidning för er.

Tommy Rydling
Redaktör

Innehåll

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB, 11286 Stockholm, tel: 08-6172380, www.prenservice.nu

Redaktion
Chefredaktör: **Tommy Rydling**
Layout: **Andreas Frisk, Anna Clason, Lena Sjöberg** och **Lena Laurén**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
Pidde Andersson
John Carling
Daniel Grigorov
Mikael Weiohbrodt

Engelsk redaktion
Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

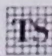
Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00** Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ATLANTIC FÖRLAGS AB

ISSN 1403-4336


TS-kontrollerad upplaga





Worms: Armageddon

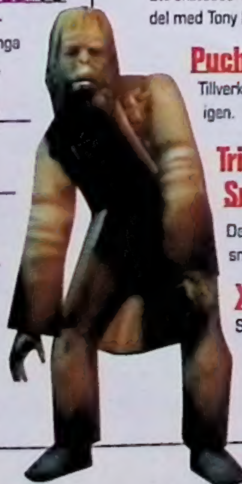


Planet Of The Apes



Roadsters Trophy

LOADING



SMYGTITTAR

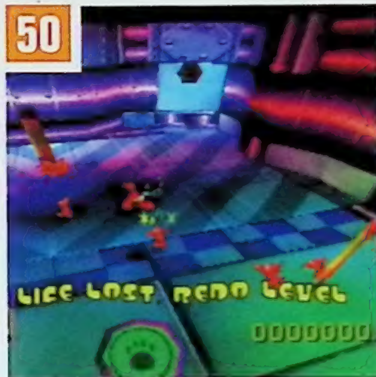




The X-Files



Dino Crisis



Rat Attack



Speed Freaks



Point Blank 2



Mission: Impossible



G-Police 2



Lego Racers



Kurushi Final

SPECIAL



SPELTEST

VARJE MÅNAD

[1] Åsnan Ior dyker upp på de mest oväntade ställena. [2] Maskarna firar jul. [3] Var försiktig med giftet. [4] *Ögonsoppa* är en gammal Bröderna Marx-klassiker.







WORMS: ARMAGEDDON

De luriga maskarna gör comeback.

PROFILEN



Martyn Brown

Titel: Utvecklingschef och producent på *Worms: Armageddon*.

Arbetsbeskrivning: Min uppgift är att övervaka utvecklingen i dess helhet. Det betyder att jag bestämmer vad som ska och inte ska utvecklas.

Spelhistorik: Alla de ursprungliga *Worms*-spelen (däribland PlayStation-hiten), *X2*, *Worms 2* och *Worms: Armageddon*. Dessutom är jag involverad i ett annat topphemligt Team 17-projekt.

Det här spelets influenser: Alla knäppa spel, inklusive de tidigare *Worms*-titlarna.

Favoritspel: Det finns alldeles för många. Min smak varierar ganska ofta, men jag beundrar Sid Meier och tycker om att spela *Railroad Tycoon* och *Civilization*. *Bust-A-Move* är en annan höjdare. Jag antar att humöret avgör.

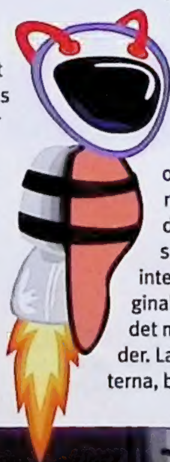
Speltyp: Pussel
Utgivare: Hasbro
Utvecklare: Team 17
Släpps: November

***Worms: Armageddon* är den senaste i en lång rad framgångsrika titlar och vi är försäkrade om att detta spel blir större och bättre än någonsin.**

Beskriv spelet med hundra ord.
Worms: Armageddon är en blandning mellan action, strategi och lycksökande. Man kan spela i 20 minuter eller 20 timmar; ingen omgång är den andra lik. Underhållningen finns hela tiden kvar. Upp till fyra trupper kan spela och när man väl har provat vill man aldrig sluta.

Ensamma spelare kan roa sig på Death Match Mode-banor eller ge sig på de 40 uppdragen. Allt detta tar det klassiska spelet till helt nya dimensioner; med fler vapen, valmöjligheter och timmar av glädje än tidigare.

Vilken är den största skillnaden mellan originalet och det här spelet?
Det finns så många skillnader att det är svårt att bara nämna en. Man ska ha klart för sig att *Worms: Armageddon* är den senaste versionen av ett spel som har utvecklats väldigt mycket sedan det första gången såg dagens ljus. Utseendemässigt är det väldigt lekfullt. Tack vare den fina animeringen har vi lyckats göra konceptet ännu mer levande än tidigare. Dessutom innehåller *Worms: Armageddon* 60 vapen och verktyg, jämfört med de 25 som fanns i det första PlayStation-spelet. Vi har också jobbat hårt med att finjustera logiken, det vill säga spelkänslan och kontrollen. Ingenting har lämnats åt slumpen. Möjligheten att träna och de uppdragsbaserade banorna gör att det blir väldigt kul att spela ensam, vilket inte riktigt var fallet i originalet. Naturligtvis finns det massor av fler skillnader. Landskapen, ljudeffekterna, banorna och musiken



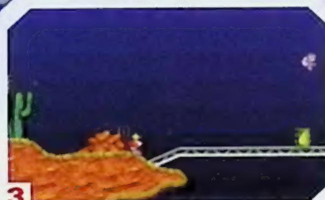


THE END OF THE WORM IS NIGH

[1] Grafikerna har möblerat om ordentligt i färgpaletten. *Worms: Armageddon* har ett mer lekfullt utseende än det första PlayStation-spelet. [2] Det bubblar och sprakar om de festliga maskarna.







[1 — 4] Som vanligt kan vi se fram emot massor av verktyg och vapen. [5] Ring oss om du hittar de här flingorna i en mataffär där du bor!

är några exempel.

Vem kom på konceptet med krigande maskar?
Galningen bakom originalet heter Andy Davidson. Han befinner sig nu på ett vilohem.

Vilka nya vapen kan vi se fram emot?
Mina favoriter är Gamla Käringar, Superfår, Undervattensfår, den Heliga Handgranaten, Betongåsnan och Skunken. Men alla har sina egna favoriter. Det allra bästa vapnet är i mitt tycke den Heliga Handgranaten, eftersom den är så kraftfull.

Kan man flytta maskarna på några helt nya sätt?
Det är mycket viktigt att lära sig använda ninjarepet, men vi har även lagt in en del coola trick, inklusive bakåthopp och bakåtvolter. Tack vare dessa blir det lättare att ta sig runt. Man kan till och med använda raketmotorer och fallskärmar.

Kan du berätta lite om spelets djup?
Spelets djup varierar. Om man vill kan det skapa miljontals varierande banor. Vill man hellre spela en av de 50 ursprungliga banorna går det också bra. Det finns så många hemliga strategier, tekniker och metoder att man har fullt upp i veckor, månader och kanske till och med år.

Vad är det som gör spelet så beroendeframkallande?
Jag har faktiskt ingen aning. Fanns det ett recept skulle vi använda det i alla våra spel. Eftersom varje omgång är unik och man kan spela på så många olika sätt kan man aldrig vara säker på hur det ska gå, vilket gör att alla har en chans. Det kanske är det som gör att man fortsätter att spela.

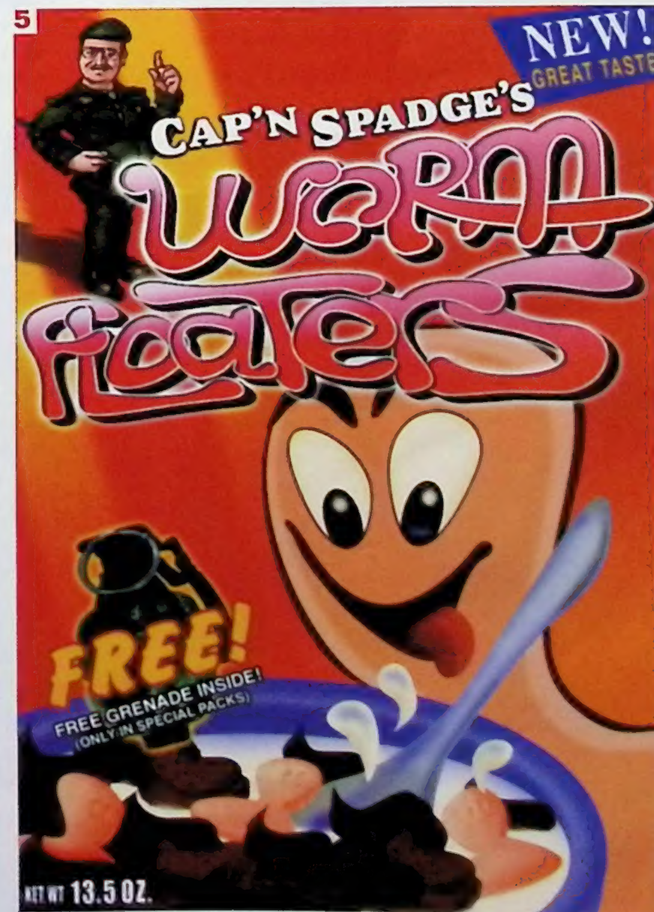


Hur har grafiken förbättrats?
Skillnaden mellan originalet och *Worms: Armageddon* är enormt stor. Animationen är väldigt sofistikerad och ger spelet ett smidigt och lekfullt utseende, vilket skiljer sig mycket från den lilla, lite taniga grafiken i originalet. Maskarna är större och har mer personlighet. Även bakgrunderna varierar mer.

Några förrenderade sekvenser att tala om?
Det finns några stycken som lättar upp stämningen. Vi tror att de kommer göra succé.

Varför ska de som redan har *Worms* köpa *Worms: Armageddon*?
Det innehåller fler inslag än originalet. Grafiken, ljudet och spelkänslan har förbättrats. Det är mycket roligare att spela ensam och när man är fyra stycken är det oslagbart. *Worms: Armageddon* är nästa årtusendes *Worms*. De som missar det kommer att ångra sig.







[1-6] This Is Fotball ser ut att bli ett fint fotbollsspel. Kanske kommer det kunna mäta sig med *FIFA* och *International Superstar Soccer.*

THIS IS FOOTBALL

Är det så här fotboll ska se ut? Tydligen.

Speltyp: Sport
Utgivare: Sony
Utvecklare: Sony
Släpps: Oktober

Sony har gjort ett superrealistiskt fotbollsspel. Frågan är bara om det kan konkurrera med *FIFA* och *International Superstar Soccer.* Utvecklaren Dominic Cahalin tror i alla fall det.

Berätta lite om *This Is Football.*
Det är ett fotbollsspel som återger passionen och atmosfären kring fotboll bättre än något annat spel. Vi har gjort det så realistiskt vi kan och det innehåller en unik och väldigt flexibel spelmotor. Vi vill att spelaren ska känna likadant som när han eller hon tittar på en riktig match.

Vad skiljer det från andra fotbollsspel?
Vi tycker att det känns mycket mer som riktig fotboll. Och menyerna är så övertygande att de verkligen ger spelet djup. Repriserna är revolutionerande. Detaljerna är fantastiska. Den första arenan ser verkligen realistisk ut.

Vilka lag finns med?
Alla kända internationella lag. Allt som allt är det fler än 100 stycken. Dessutom finns många europeiska ligor.

Några kända turneringar?
Spelet innehåller 20 olika tävlingsmoment, inklusive de självklara. Vi har ett VM, Champions League och Cupvinnarcupen. Även många kontinentala turneringar finns med. Dessutom kommer man kunna spela speciella turneringar och en variant på Champions League. Och så kan man skapa sina egna turneringar och ligor med redan existerande lag eller lag som man själv skapar. Slutligen innehåller spelet ett speciellt turneringssystem som oavsett tävlingssätt belönar spelaren varje gång han eller hon vinner.

Vilka specialrörelser kan spelarna göra?
Om man trycker rätt kombination slår bollföraren iväg bollen några meter framåt, vilket leder till att han kan göra extra snabba rusher. Och med rätt timing kan man även ta sig förbi motståndare på det sättet. Dessutom kan man slå inlägg, skjuta på volley, göra över-

PROFILEN



Dominic Cahalin

Titel: Speldesigner

Arbetsbeskrivning: Jag är ansvarig för designen, spelbarheten och att alla goda idéer tas till vara.

Spelhistorik: Jag har jobbat på Sony sedan PlayStations första dagar. Vissa av projekten jag har varit involverad i är fortfarande hemliga, men *Jumping Flash* och *Porsche Challenge* är två titlar som jag har arbetat med.

Det här spelets influenser: Vi ville bygga en helt ny grund och arbeta efter idéer som vi tyckte var roliga. Ingenting har lämnats åt slumpen. Realism och glädje har varit två nyckelord.

Favoritspel: *Turrican* till Commodore 64





[1-2] Så här kan det se ut när man gör motion capture. Vi tycker att det ganska mycket liknar en träningsvideo.







[1] Sony har satsat på realism. Så här ser Old Trafford ut. [2] Shearer jublar som så många gånger tidigare. [3] Kan det här verkligen vara bra för bollen?

stegsfinter, klacka, kroppsfinta, chippa och så vidare. Som du märker är de ganska många.

Berätta om kontrollsystemet.
Det är väldigt sofistikerat. En av knapparna använder man för att göra korta passningar, men om man trycker två gånger väggspelar man istället med en medspelare. Håller man in knappen behåller medspelaren bollen tills man har sprungit till en ny position. Dessutom kan man slå genomskärare genom att samtidigt hålla R1-knappen intryckt. På samma sätt fungerar de andra knapparna. Resultatet blir att man klarar sig bra med endast de grundläggande funktionerna samtidigt som det finns massor av saker att lära sig. En annan bra aspekt med detta är att alla kommer kunna utveckla sin alldeles egna stil.

Kommer vi att få se riktiga arenor?
Vi har velat göra så fina arenor som möjligt av den anledningen att inramningen blir mer realistiskt om arenorna är stora och pampiga. Vi föredrar genuin fotbollsatmosfär framför arkadkänsla.

Hur precist är spelet?
Vad gäller att återge sporten som sådan är det överlägset alla andra försök. Även vad beträffar kontrollen och spelsystemet tycker jag att vi har lyckats komma nära riktig fotboll. Vidare är spelarna mer detaljerade än i något annat spel. Dessutom finns det massor av lag och spelsätt. Och saknar man något lag är det bara att skapa det själv i Custom Mode.

Är det inriktat på nationellt eller internationellt spel?
Nej. Spelet innehåller både internationella och nationella ligor och turneringar. Två exempel är Champions League och de europeiska ligorna för klubblag.

Hur ser repriserna ut?
Reprisfunktionen är en av de allra bästa sakerna med det här spelet. Vår målsättning är att det ska kännas som om man tittar på en repris från en TV-sändning. När man zoomar in spelarna ser man hur otroligt välgjorda de är. En av programmerarna, Paul, har skapat ett unikt system som gör att repriserna aldrig blir hackiga, oavsett vilken hastighet man spelar upp dem i. Personligen tycker jag att det är ett bra bevis på hur fin spelmotorn är.

Hur blir det med kommentatorer?
Clive Tisley var vårt första val och vi är väldigt glada över att vi fick honom. Han har väldigt gott anseende i Storbritannien. Han låter som en sådan kommentator man skulle vilja höra på TV. Sedan finns det också en hemlig kommentator som är ganska festlig.

Har domarna alltid rätt?
Man kan själv ställa in hur sträng domaren ska vara: sträng, vettig eller blind.

Berätta en hemlighet om *This Is Fotball*.
Tony Rassen passar jättebra i motion capture-dräkt.











[1-2] Kan det här verkligen vara fotboll? [3] Utvecklingsteamet poserar framför kameran. Dessvärre saknas tre programmerare på den här bilden. [4] Håll dig till manuskriptet, Clive!

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション

EXKLUSIVT FÖR PSM BJUDER VÅR MAN I JAPAN, NICOLAS DI COSTANZO, PÅ NYHETER OM CAPCOMS TVÅ SENASTE MONSTER.









Som om *Resident Evil 3* inte vore nog. Mikami-san jobbar redan på ännu ett mardrömsskapande zombiespel.

ZOMBIES I ANTÅGANDE

Om det är lönt att göra ett spel, är det lönt att göra det tre gånger. Troligtvis även fyra gånger. I synnerhet när spelet är Capcoms populära skräcktitel *BioHazard* (det vill säga *Resident Evil* här hemma). I augusti förra året började arbetet med den senaste zombiehistorien, som utvecklar originalet och utlovar nya inslag och vidunder i PlayStations egen favorit-B-film.

– Den största skillnaden mellan *BioHazard 2* och *3* är att vi har stoppat in mer action, berättar spelets programmerarguru Shinji Mikami. Problemen är svårare och det finns några nya fiender. Det går även att snurra runt 180° på ett nytt sätt, så att spelaren kan vända sig om på momangen.

Mikami nämner influenser som George Romeros zombiefilmer och *Alien* och till och med *Hajen*, och han lovar att det tredje spelet kommer att vara mycket mer filmiskt än föregångarna.

–Vi har lagt in flera drag från filmens värld i *BioHazard*, fortsätter han. Vi inspirerades av den sista scenen i *Hajen* (där hajen har en syrgasbehållare i munnen) när vi modellerade exploderande zombiehuvuden. Och vi har skapat en ny fiende som är inspirerad av snuten av flytande metall i *Terminator 2*. Den här fienden fortsätter hela tiden att förfölja, och han springer väldigt snabbt.

BioHazard 3 är också ett mycket större spel än föregångarna.

– Målet i de tidigare spelen var att fly från en byggnad, säger Mikami. Eftersom vi använder oss av en hel stad i *BioHazard 3* blir kartan större och olika miljöer kan användas. Den här gången kan zombies anfalla upp till nio stycken samtidigt, och spelaren lär känna riktig skräck när detta händer. Ett spel som *Clock Tower* ger spelaren kalla kårar, men inte mycket mer. Jag tycker inte det är nog. Den stora skillnaden med *BioHazard* är att spelaren även måste ha kul.

Blir det någon fortsättning på *BioHazard*serien på nästa generations Sonykonsol?

– Till PlayStation 2 blir förbättringarna huvudsakligen grafiska. Nu när karaktärerna pratar beror allt på hur skickliga skådisarna är. Men kan grafiken förbättras kommer vi att kunna ändra på ansikten och få dem att uttrycka känslor. Konversationer kommer att bli mycket mänskligare än tidigare.





Look out for more cultural references from evident-film-buff Shinje Mikami. It's not just Romero, we're now looking at the *Terminator* saga...

SABELSKRAMMEL

Visserligen drog *Dino Crisis* och *BioHazard 3* åt sig den största uppmärksamheten på årets E3-mässa, men den ninjainspirerade brodern *Onimusha* väckte också stort intresse.

-Det ursprungliga konceptet var att göra ett spel med *BioHazards* motor, avslöjar *Onimushas* skapare

電撃 PlayStation DENGEKI TOPPLISTOR*

FRÅN 7 JUNI TO 20 JUNI

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1 ***Super Robot Taisen Complete Box*** (Banpresto)
2 ***Racing Lagoon*** (Square)
3 ***Dance Dance Revolution*** (Konami)
4 ***Simple 1500 Series Vol 10: Billiards*** (Culture Publishers)
5 ***Sprigan Lunar Universe*** (From Software)
6 ***Ace Combat 3*** (Namco)
7 ***BeatMania Append: Gottamix*** (Konami)
8 ***Pachislo Aluze Tenkoku*** (Aluze)
9 ***Segareijiri*** (Enix)
10 ***Minna No Golf: The Best*** (SCEI)

TOPP 10 – EFTERLÄNGTADE

1 ***Legend of Mana*** (Square)
2 ***DragonQuest VII*** (Enix)
3 ***You're Under Urrest*** (Pioneer LCD)
4 ***SDGundam Generation-o*** (Bandai)
5 ***A Piece Of Memories*** (Tonkinb House)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1 ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2 ***To Heart*** (Aquaplus)
3 ***Final Fantasy VII*** (Square)
4 ***Denso Suikoden II*** (Konami)
5 ***Xenogears*** (Square)

*Listorna är hämtade ur *Dengeki PlayStation*, den svenska motsvarigheten till PlayStation-Magasinet.

Keiji Inafune. *BioHazard* gick ut på att fly från ett speciellt ställe och att skjuta alla zombies och monster. I *Onimusha* ville vi att spelaren med ett svärd ska attackera fienden på nära håll.

Resultatet är en stämningsfull monsterstyckarorgie som utspelar sig i 1500-talets Japan. Det är baserat på historiska fakta och utspelar sig i slottet Inaba. Spelaren måste ta sig in i slottet och rädda en prinsessa. Han måste slåss mot monstren därinne, medan den djävulskt onde Nobunga samlar sina trupper utanför. Man måste även klara det på tid, så det gäller att hela tiden förflytta sig till nya ställen.

Men vad är det man attackeras av?

– Vi har skapat runt 20 olika fiender, skryter Inafune. Utöver dessa har vi alla bossarna. Varje fiende slåss på ett eget sätt. Vi ville ha mer action i *Onimusha*, så pusselelementen är mindre viktiga.



Ännu en dag på slakthuset i feodala Japan. Trevligt värre.

SE DIG OM I VREDE

SNK har tyst smugit sig ut ur fabriken där man gör *Silent Hill*-kopior. Under armen har de *Koudelka*, ett action-RPG i 3D som skiljer sig rejält från de 2D-fightingspel företaget brukade släppa. Men trots att *Koudelka* ligger väldigt nära *Silent Hill* undviker spelet realtidsstrider och bjuder istället på batal-jer i samma tradition som *Final Fantasy* VII. Detta är knappast förvånande när man får veta att teamet bakom spelet kallar sig "Sacnoth" och består av sju programmerare som tidigare jobbat åt Square. SNK har inte släppt några detaljer om vad *Koudelka* handlar om, men det utspelar sig på ett kloster i 1700-talets England, en gotisk värld där monster (onda reinkarnationer av avrättade fångar) huserar i de mörka källare du vet bättre än att gå ner i. Här finns tre olika karaktärer (en ung zigenarflicka, en lika ung och stilig blivande munk, samt en allvetande katolsk präst), och spelets skapare vill få fram en stämning liknande den i Stephen King-filmer som *The Shining*. Utsökta datoranimationer och uppfinningsrik spelgrafik gör att detta är en ytterst lovande rysare. Får dock inte öppnas innan jul.



QUAKE II
NOW IN RARE FORM.

**Sony Playstation's brains.
id's guts. Your soul.
Simply put, this is as raw as it gets.**

NINTENDO 64® SCREENSHOTS SHOWN

MEAT YOUR MAKER ON AN ENTIRELY NEW PLATFORM. QUAKE II™ FOR THE SONY PLAYSTATION FEATURES MORE NEW LEVELS AND TOTALLY REDESIGNED EXISTING LEVELS THAT HAVE IT ALL FLESHED OUT. ALL THE RESPONSIVENESS OF THE PC WOVEN IN WITH THE SPECIAL EFFECTS AND SHADING OF THE SONY PLAYSTATION. PLUS A GRITTY TWO- AND FOUR-PLAYER DEATHMATCH, FULLY CUSTOMISABLE CONTROLS AND SAVE GAME OPTIONS. ONLY ID SOFTWARE COULD MASTERMIND A VERSION SO INTENSE - AND ONLY THE MOST HARDCORE OF PLAYERS WOULD DARE UNDERMINE IT. AND YOU THOUGHT YOU WERE DONE.



PUBLISHED BY





DISTRIBUTED BY

ACTIVISION.



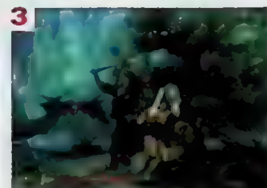
www.multimedia.bonnier.se

XENA: WARRIOR PRINCESS

Den välbyggda fru Lawless får en digital behandling.

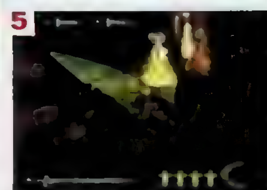












[1] Vad är Xena om inte en mytologisk Lara? [2] Förvänta dig svärdsvingande och pusselösande à la *Tomb Raider*. [3] Xena slåss på flera imponerande sätt... [4] ...i en atmosfärisk värld. [5] Lucy Lawless scannades för 3D-modellen. [6] Dags att rädda sin följeslagerska...

Speltyp: 3D-äventyr
Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Universal Digital Arts
Släpps: Oktober 1999

Med dess kombination av specialeffekter, lättklädda hjältinnor, läder och svärdsvingaraction är det inte förvånande att TV-serien Xena (söndagar på TV 3) fått ett kultfölje. Roger Hector förklarar hur Universal Digital Arts försöker överföra det vinnande receptet till PlayStation.

Beskriv spelet med 100 ord.
Xena och Gabrielle dras in i en dramatisk historia som innefattar en konspiration där Gabrielle ska fångas och offras som en del av en magisk ritual som ska skapa ett monster mäktigare än Gudarna själva. Xena har över två dussin attackrörelser och hon möter alla möjliga skurkar, monster och bossar i dramatiska fantasyvärldar baserade på TV-programmet. Förutom att slåss måste Xena även leta upp magiska objekt och lösa ett antal problem innan hon kan befria sin vän och förgöra de onda makterna.

Är det baserat på några episoder av TV-serien?
Xena använder sig av seriens mytologi, men begränsar sig inte till speciella avsnitt.

Dyker Xenas ljuva följeslagerska Gabrielle upp?
Ja. Ibland slåss hon vid Xenas sida, men hon blir också fångad av onda bovar och hålls fången på otäcka platser. Xena måste hitta och rädda henne.

Kan Xena göra allt hon gör i TV-serien?
Xena har flera rörelser som är inspirerade av serien, inklusive den ack så populära skrevsparken, 360-gradersknytnävsslaget och den spektakulära cykelsparken.

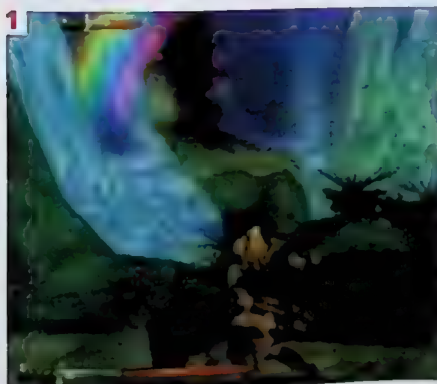
Vad är det bästa med spelet?
Det sista monstret liknar inget annat vi har sett i TV-spel. Det är fullkomligt häpnadsväckande! Och de flesta älskar att kasta Xenas Chakram; att styra den genom luften och knocka fiender på håll. Det är kul!

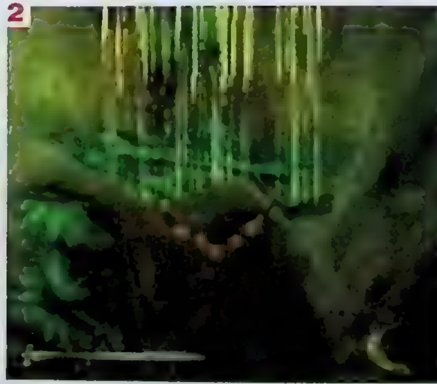
Har Lucy Lawless själv bidragit med något till spelet?
Lucy lät sig scannas för en tredimensionell datamodell, och hon kom hit och spelade spelet... Hon älskade det! Hon är rätt bra på att hantera en spelkontroll.

Kan du berätta en hemlighet om spelet?
På den sjätte nivån finns en katapult inne i ett slott som attackerar Xena med annat än eldklot. Du måste bara ta reda på vad det är. 

PROFILEN

Roger Hector





[1] Definitivt ljusare än *Silent Hill*... [2] Och det har allt hackande och skivande från *Tenchu*.



[1-3] "Alla som inte vill lobotomeras, räck upp en hand!" [4-7] Fly eller smält in bland aporna genom att skaffa kapten Onedinpolisonger!

PLANET OF THE APES

Någonstans i universum finns något hårigare än människor.

PROFILEN



Cos Lazouras

Speltyp: 3D-äventyr
Utgivare: Fox interactive
Utvecklare: Fox interactive
Släpps: Våren 2000

Storbudgeterade nyinspelningen av science fiction-klassikern från 1968 må vara uppskjuten, men den får ändå nytt liv tack vare detta ohemult ambitiösa projekt. Vi fick Cos Lazouras att lyfta på locket.

Beskriv spelet.
Planet of the Apes är ett stort 3D-arkadäventyr med starka inslag av utforskning och intelligent problemlösning. Berättelsen är otroligt viktig och är väl sammanknuten med själva spelandet och händelseförloppen – här finns över 2000 repliker. Hjälten är ensam och på flykt, och hans enda chans för att kunna överleva är att ta reda på vad som egentligen händer i den märkliga värld där han befinner sig. Vi försöker komma så nära filmernas dynamiska atmosfär som möjligt.

Är det baserat på någon av filmerna?
Spelet använder sig av inslag från den första och andra filmen, såväl som originalboken av Pierre Boulle. På sätt och vis kan spelet kallas en remake på den första filmen. Men även om storyn är väldigt lik filmen i början av spelet dyker det upp flera skillnader så snart huvudpersonen Ulysses tillfångatas. Aporna är betydligt mer utvecklade och besitter betydligt mer teknologi. Men vi har i alla fall stoppat in flera av karaktärerna från originalfilmen, som dr Zaius, Zira, General Urses och Cornelius.

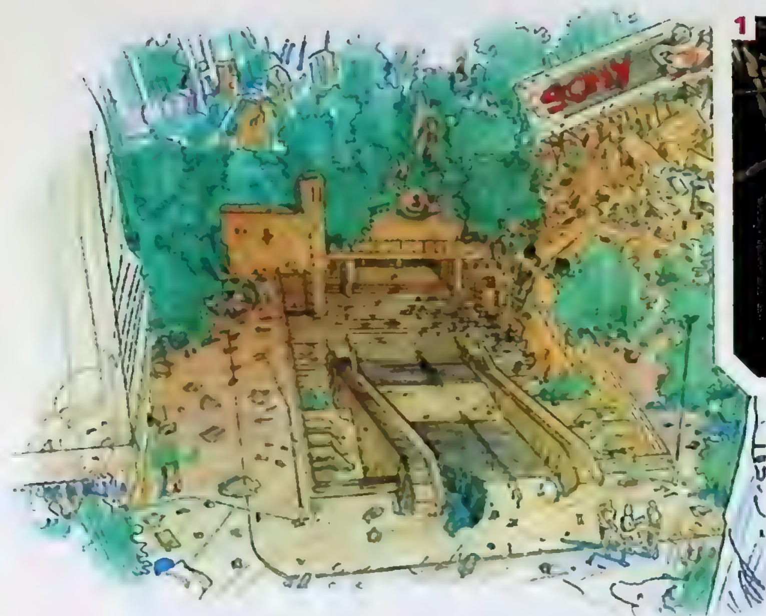
Vad handlar spelet om?
Spelet drivs framåt av historien, eftersom den bygger på ett stort mysterium – och vi håller detta hemligt än så länge.

Kan du berätta hur stort spelet kommer att bli?
Det kommer att finnas 15 stora nivåer. Var och en utgörs av omkring sju mindre nivåer.

Vad skiljer spelet från andra i samma genre?
Tack vare vårt kamerasystem, den detaljerade storyn, omgivningarnas storlek, den interaktiva musiken och den väl tilltagna dialogen, har vi skapat en rejält stämningsfull spelupplevelse. Vi har försökt att göra spelets värld så realistisk som möjligt. Om spelaren till exempel dödar en fiende måste man släpa iväg och gömma kroppen, annars blir den upptäckt och det slås larm. Om man plockar upp ett gevär

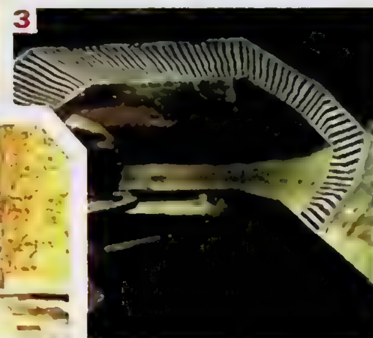


Gerilla kollektionen, snart i en butik nära dig.













[1] Jag är inget nummer! Ganska uppenbart, när man tänker efter. [2–3] Vid närmare eftertanke var buren inte så dum ändå... [4–5] Ingen utväg.

måste man hänga det över axeln och det blir därför synligt, och påverkar de andra karaktärernas beteende. Här finns också en massa grafiska effekter som aldrig tidigare setts på PlayStation, samt ett unikt smygsystem baserat på allt oväsen spelaren för.

Vad för slags fiender kommer vi att slåss mot?
Huvudsakligen aporna. Här finns de tre arterna från filmerna: gorillor, schimpanser och orangutanger – samt två nya arter. Dessa är babianer (vilda apor som bor i djungeln) och mandriller (proffsmördare som jobbar för militären). Till detta kommer flera områden som befolkas av muterade ödlor, rabiata hyenor, gigantiska fladdermöss och en massa andra varelser spelaren kommer att gräma sig över att han stötte på.

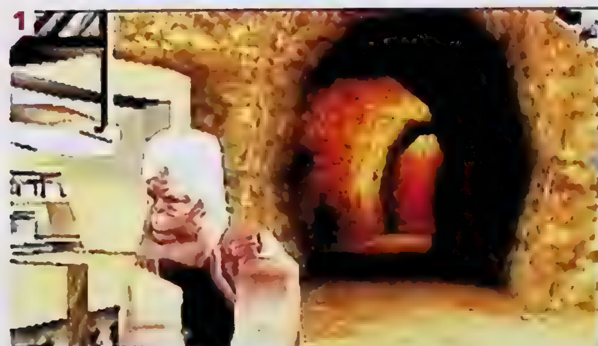
Hur kommer vi att slåss mot nämnda fiender?
Spelet bygger mycket på att smyga och undvika, men hjälten besitter en lång rad närkampstekniker och kan använda många olika vapen, allt från stenar och träklubbor till skjutvapen och till och med högteknologiska laservapen.

Kommer man att se spelet via fixerade kameravinklar, typ de i *Resident Evil 2*, eller följer kameran med en som i *Tomb Raider*?
Kameran försöker få spelet att likna en film så mycket som möjligt, så den kommer att panorera, zooma, följa efter, klippa, stanna upp och cirkulera, allt beroende på situationen. Vi funderar på att även stoppa in en andra kamera som kommer att likna den som finns i de flesta tredjepersonsspel.

Vad är det bästa med spelet?
Det är en svår fråga att besvara eftersom spelet bara är klart till 45%. Men stämningen är otrolig, och det är i den jag tror spelets styrka ligger.

Kan du berätta en hemlighet om spelet?
Aporna håller på att konspirera...



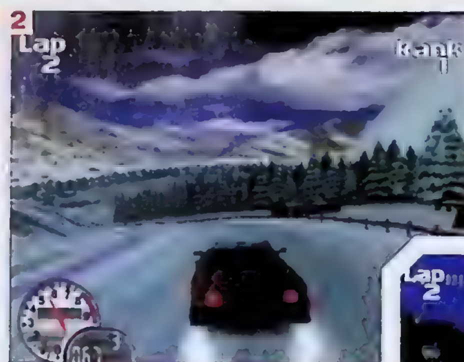




[1] Gratis lobotomi till alla människor. [2] Det ligger till din fördel att gorillorna ännu inte lärt sig knyta skorna.















[1] Försvinn in i Kaliforniens dallrande skymning. Med gasen i botten! [2] Vem i sina sinnens fulla bruk skulle styra genom dessa kurvor med en Ferrari? [3] Välj mellan de olika banorna. [4] Ha tungan rätt i mun, annars kan det gå riktigt illa. [5-6] Dags att åka hem...

ROADSTERS TROPHY

Snabba bilar, kalla stålar och hasardspel. Vad mer kan man begära?

Speltyp: Racing
Utgivare: Titus
Utvecklare: Smart Dog
Släpps: November

Snart kommer Titus med ett lite annorlunda racingspel. Inte nog med att spelaren kan bränna runt i snabba bilar och vinna massor av prispengar – det går även att använda pengarna till att spela på kommande tävlingar. Dave Saunders tog oss med på en testrunda.

Beskriv spelet i mindre än 100 ord.
Roadsters Trophy är ett racingspel för folk som uppskattar lyxiga sportbilar, älskar ljudet av kraftfulla motorer och dreglar vid åsynen av metalliclack. Tyngdpunkten i spelet ligger på turneringar och stilen hamnar någonstans mellan arkadspel och simulatior. Bilarna känns och beter sig som verkliga bilar, på ett sätt som ger spelaren känslan av att verkligen kunna kontrollera sitt fordon. Men akta dig – att trycka gasen i botten och bränna gummi kan resultera i katastrof för de som inte respekterar dessa bilars kraft.

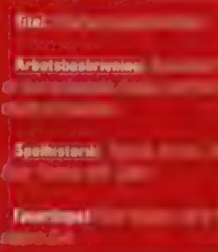
Hur många bilar finns det i spelet?
Det finns 30 bilar, alla tvåsitsiga cabrioleter med bakhjulsdrift. Det finns även många olika inställningar för motorer och annat som spelaren kan tänkas vilja påverka.

Har bilarna utformats med verkliga förebilder?
Ja. Licenser för världens alla ledande roadsterbilar har införskaffats.

Hur har ni sett till att bilarna beter sig realistiskt?
Vi har använt detaljerad fysikprogrammering för att återska-

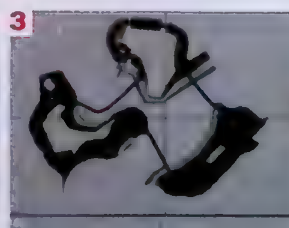
PROFILEN













[1-3] Att sätta samman ett TV-spel med sina virtuella skelett för bilar och banor är inget lätt arbete.

pa krafterna som påverkar en bil. Dessa fysikmodeller har sedan applicerats på styrningen och stötdämpningen så att bilarna känns som sina verkliga motsvarigheter. Vikten och hjulupphängningen på varje bil har också tagits med i beräkningarna.

Hur varierade är banornas miljöer?
Spelet innehåller tio banor, som har placerats ut på varierade platser över hela världen. De innehåller många olika underlag, som bland annat sand, asfalt, snö och grus.

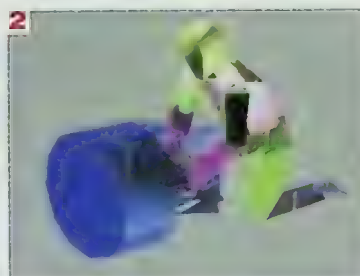
Finns det några speciella väderförhållanden?
Vädret kan ändras under loppen; himlen kan plötsligt mörkna och vräka ur sig mängder av regn. Kommer du att utnyttja depån för att byta däck, eller litar du på din egen skicklighet och hoppas på att solen torkar banan innan du förlorat din position?

Vad är det allra bästa i spelet?
Detaljrikedomen är det bästa, från de realistiska däckspåren och vädereffekterna till det tredimensionella ljudet. Den rena tjusningen med att känna hur dessa bilar verkligen känns att ratta genom omöjliga banor i otroliga hastigheter är ett annat stort plus.

Vad är det här med att man ska kunna satsa pengar på loppen?
Det skänker spelet ett annorlunda element. Före loppen kommer spelaren att kunna satsa på hur det ska gå, antingen genom att lägga pengarna på sig själv eller på andra förare. Oddsen bestäms med hjälp av förarnas tidigare resultat och kapaciteten hos deras bilar.

Hur är det här spelet jämfört med andra stora racingspel?
Roadsters Trophy är lika spelbart som alla andra ledande racingspel just nu, och med sina karossreflektioner, animerade förare, valbara kameravinklar och detaljerade banor ser det helt underbart ut. Det rena antalet spelbara fordon är en ytterligare bonus och möjligheten att satsa pengar på loppen är ett unikt inslag.

Kan du berätta någon hemlighet om spelet?
Tyvärr måste ni nog vänta och se, men jag kan avslöja att det kommer att finnas en del dolda överraskningar...

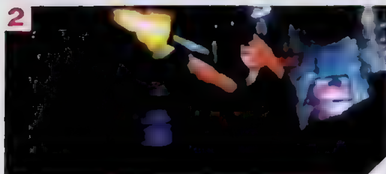


[1-2] Sedan måste man ju även fylla i en myriad av små digitala prickar för att bygga upp texturerna. Ett otroligt precisionsarbete alltså.



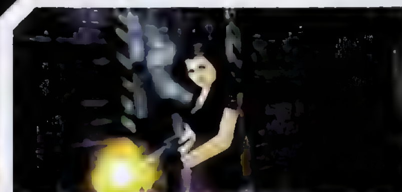
LOADING 86% COMPLETE







[1–4] Flådiga, futuristiska flygfarkoster med en snuttig, vapenviftande kvinnlig huvudperson. Låter det som Alien? Inte alls, detta är Hongkong av idag. Men se upp för Triaderna. De är inte frälsningsarmén precis.





FEAR FACTOR

Big trouble in Little China? Det är bara förnamnet!

Speltyp: 3-D-äventyr
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Kronos
Släpps: Jul

Smyg fram bland Triaderna i ett nytt, revolutionerande spel från Eidos. Nya höjder vad gäller FMV-teknologi utlovas, liksom högvis med action och äventyr. John Zuur Platten berättar mer...

Kan du beskriva spelet med 100 ord?
Det är ett action/äventyrsspel som placerar 3D-karaktärer i helt animerade världar och i realtid. Spelet innehåller flera miljöer att utforska, pussel att lösa och saker att skjuta ner. Våra hjältar rör sig i ett alternativt Hongkong, och deras uppdrag går ut på att kidnappa dottern till stadens mäktigaste Triadboss. Spelaren kontrollerar legoknektarna Hana, Glas och Deke. Var och en har sina egna motiv, egenskaper och vapen.

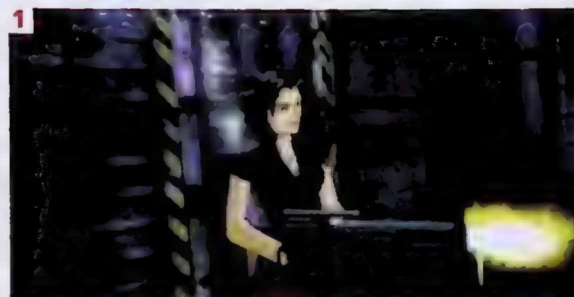
Finns här några nya spelegenskaper som skiljer *Fear Factor* från mängden?
Jag skulle vilja påstå att det mest unika med *Fear Factor* är att det tar oss till världar vi inte sett tidigare i den här genren. Eftersom bakgrunderna består av videor är miljöerna hela tiden levande och dynamiska. Vad gäller det visuella och spelbarheten kan det här bara skapas på detta sätt. För att ta ett exempel måste Glas i den första episoden konfronteras med en helikopter. Medan Glas är en spelbar realtidsfigur är alla andra inslag i sekvensen delar av bakgrunden, men spelaren har ändå full kontroll över vad som händer.

Vad är det bästa med spelet?
Jag har två favoriter. Först och främst sättet som berättelsen och spelandet hör ihop. Och så gillar jag figurerna, som är gjorda i en animestil som gör dem unika. De ser väldigt bra ut.

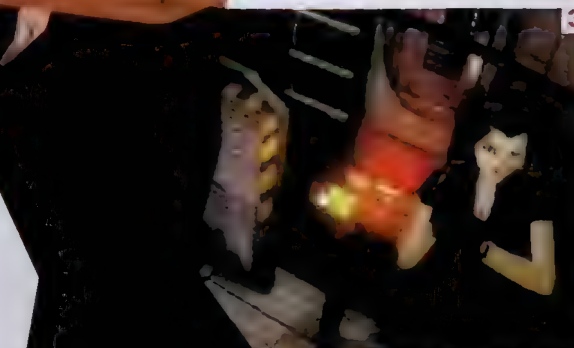
PROFILEN



John Zuur Platten







[1–3] Bruden som gäller. En talangfull och skarpskjutande ung dam.







[1] "Spelar du Hongkongpop med Wilmer X en gång till slår jag ihjäl dig!" [2–3] Kolla, nästan som Steve McQueen i *Skyskrapan brinner...*

Varför kommer folk att spela spelet mer än en gång?
Fear Factor innehåller flera utmaningar. Spelet går inte ut på att samla poäng, utan de beslut man tar under spelets gång påverkar historiens slut. Faktum är att här finns tre olika slut, så förhoppningsvis kommer spelarna att försöka uppleva alla.

På vilket sätt kommer *Fear Factor* att tänja på TV-spelandets gränser?
Jag tror att vår största nyhet är *Fear Factors* motor, vilken vi kallar Cinemation. Motorn kombinerar realtid och förrendering på ett sätt vi aldrig sett tidigare. Den här teknologin ger oss enorm frihet att klura ut kreativa sätt att få spelaren att fundera på vad som kommer att hända härnäst.

Hur fungerar spelets kameravinklar?
Alla bilder har skapats med Alias på SIG-system. När vi skapade världarna byggde vi först upp dem som 3D-modeller. Jag placerade kamerorna för att skapa de renderade bakgrunderna. Så snart världarna var klara kunde jag med hjälp av våra verktyg överföra all kameradata från Alias till 3D-miljöerna karaktärerna rör sig i.

Kan vi se fram emot någon innovativ grafik?
Det vi främst tänkt på är att göra *Fear Factor* till en stor spelupplevelse, men vi ville förstås också stoppa in så mycket ögongodis som möjligt. Eftersom alla bilder i spelet är filmiska är varenda bakgrund fullproppad med detaljer. Ju mer man tittar, desto mer upptäcker man. Man utsätts även för allt från exploderande helikoptrar till brinnande byar, samt några riktigt skrämmande scener som härrör från kinesisk mytologi.



Vad i *Fear Factor* är du mest nöjd med?
Sättet på vilket spelandet och historien är integrerade. Vi har verkligen försökt få allt spelande att hänga ihop med handlingen på ett logiskt sätt. Alla pussel och situationer liknar de i vår egen värld. Man letar inte efter juveler i *Fear Factor*.

Varför ska man välja *Fear Factor* framför konkurrenterna?
Jag bryr mig inte så mycket om våra konkurrenter. Om *Fear Factor* går bra beror det på det vi skapat. Jag respekterar de andra spelen ute på hyllorna, eftersom jag vet vilket helsike det kan vara att få något dit ut.

Kan du berätta lite mer om djup, antal nivåer och så vidare?
Spelet har över femhundra bakgrunder utspridda över sex olika världar med över hundra miljöer. Det finns 25 realtidskaraktärer och mer än 15 vapen att använda.

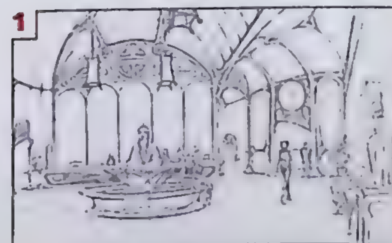
Vågade du göra någon research på Triaderna?
Stan Liu, som äger vårt företag, är från Hongkong. Jag gjorde det mesta av min research när jag käkade lunch med honom.

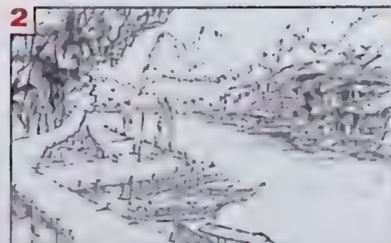
Har spelet några filmiska referenser?
John Woo, James Cameron, John Woo, Oshii Mamoru, John Woo, Ridley Scott, John Woo, Wes Craven och John Woo.

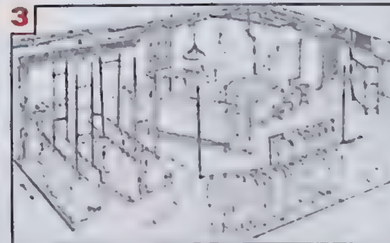
Berätta något superhemligt om *Fear Factor* som ingen annan känner till!
Alldeles innan spelet slutar förvandlas en av de spelbara karaktärerna till en av huvudfienderna som måste nedgöras. Och kanske fler än en, beroende på hur man spelar...











[1–3] Dessa fantasifulla skisser utgör grunden för de häpnadsväckande FMV-bakgrunderna som går genom hela spelet.

LOADING 100% COMPLETE

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

AUGUSTI

Castrol Honda Superbike
Dodgem Arena
FA Premier League Stars
Kurushi Final
Mission: Impossible
Point Blank 2
Quake II
Re-Volt
Shadowman
Speed Freaks
Star Wars: Phantom Menace
X-Files

SEPTEMBER

Capcom generations
Distrega
Extreme 500
Indiana Jones & the Infernal Machine
Mulan Story
Panzer General 3D
Rat Attack
Silent Hill
Space Invaders
This is Football
Tony Hawk's Skateboarding
Um Jammer Lammy
Urban Chaos

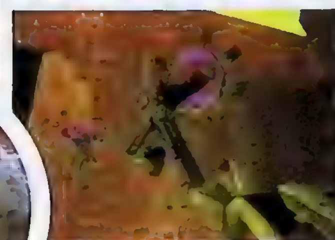
OKTOBER

Beatmania
Goemon
Gran Turismo 2
Legend of Legaia
MediEvil (Platinum)
PacMan 3D
Suikoden 2
Tarzan
Tunguska
Xena




Här på PSM tror vi att *Quake II* kommer skjuta alla sina motståndare i sank. Med möjligheten att spela fyra spelare samtidigt borde ni hålla med. Annars kan ni ju ta en titt på bilderna här intill så kanske ni ändrar er.








VILKEN JÄKLA SMÄLL

Bli kär i en rymdsoldat

Q*uake II* är mer än bara ett spel där man springer runt i skumma korridorer och skjuter – det är en spelreligion som hela världen har anammat. Nu bjuds alla PlayStation-ägare in av Id Software att gå med i kultrörelsen. Vem behöver söta, plattforms-hoppande djur? Vem vill ha ytterligare ett trist racingspel med verklighetstrogna bilar? När du i stället kan kasta dig huvudstupa in i det enkla men beroendeframkallande upplägget med en tungt beväpnad marinsoldat som hotas av en överväldigande utomjordisk invasion.
Här snackar vi om "skjut först, fråga aldrig".

Utvecklarna HammerHead har inte tagit några genvägar när de återskapat originalets techno-stil (frikostigt dekorerad med blodstänk). Det bästa av allt är att konverteringen från PC går hur smidigt som helst, med skarp och ren grafik som saknar de glipor i grafiken som så många andra 3D-spel på PlayStation lider av.

Det förstås, *Quake II* är ett spel där berättelsen får stå tillbaka för saker som design och dynamiskt ljus. Det finns en slags historia i *Quake II*, nånting halvluddigt om en ensam soldat som antastas av tusentals elaka utomjordingar. Men bakgrundshistorien är inget annat än utfyllnad i det beroendeframkallande skjuta/hoppa/simma-spelet som PC-ägare suktat oss med under en längre tid. Nyckeln till denna smittande spelbarhet ligger i dess deathmatch-läge.

De uppdragsbaserade nivåerna för ensamspel (varav några är exklusiva för PlayStation) griper tag om dig, med sina superba ljuseffekter i realtid. Men det är spelets två- och fyra-spelarläge med delad skärm som gör att *Quake II* blir så elakt, adrenalinframkallande och fullt av atmosfär. Du kan ställa in kontrollerna i spelet hur du vill, och det finns stöd både för Dual Shock och analog handkontroll.

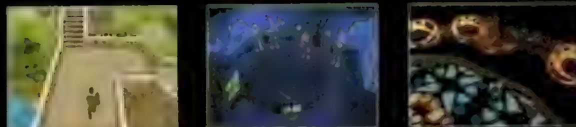
Id Softwares senaste mästerverk kan vara det bästa sömnberövande spelet under 1999. Vi återkommer med mer information om *Quake II* i kommande nummer av PSM.



Wipe them out.

All of them.

STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE



Live the saga – on PlayStation & PC CD ROM

PC CD ROM





ROVDJUREN ANFALLER!

Dino Crisis klampar allt närmare. Stephen Pierce åkte till Tokyo, åt rå fisk, bugade mycket och fick en exklusiv intervju med skräckgeniet Shinji Mikami.

Vid Fujis fot finns ett skogigt område som heter Jukai. Då och då vandrar en grupp frivilliga genom skogen med knivar i högsta hugg. De ska skära ner självmordsoffer.

Sådan är den japanska kulturen. Framgång och lycka betyder allt – och motsatsen kan leda till de mest extrema saker. Hotellfönster över bottenplan går inte att öppna, och det av en viss anledning. Skolbarn som inte passar in eller är svaga fryses ut. Vanliga knegare jobbar hårt och länge. De super. De lullar hem. Skolflickor i uniform kommer i grupper. Dessa små lolitor i korta kjolar och knästrumpor tillhör nästan den japanska kulturens ikoner. Man ser dem i tecknade filmer. Man ser dem i serietidningar. Och man ser dem i alla de kärleks-PC-spel som fyller spelbutikernas hyllor. Unga pojkar som växer upp till knegare köper dessa i drivor. I Japan är våldtäktsstatistiken skyhög. Och den ökar. Det här är landet där man äter rå fisk, landet med toaletter som spolar i infrarött, och kanske inte helt oväntat landet bakom alla överlevnadsspel i skräckgenren.

Capcoms *Dino Crisis* är det senaste i raden av kombinationen av *Tomb Raider*-aktigt kutande och blodsprutande hemskheter, och den främste förespråkaren för denna nervkittlande underhållningsform är producenten Shinji Mikami. *Resident Evil, Resident Evil: Director's Cut* och *Resident Evil 2* har alla kommit från denne mans hjärna och fått miljoner att hoppa högt i spelsofforna. Men för närvarande (åtminstone tills Resident Evil 3 kommer) har de levande döda krupit tillbaks till kryptorna. Istället kan spelare över hela världen se fram emot att gömma sig



för, strida mot och fly från dinosaurier. Dessa dinosaurier är ett mycket snabbt släkte som dessutom gillar att slita saker i småstycken.

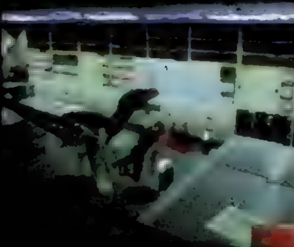
Varför gillar vi egentligen spel som får våra nackhår att resa sig? Varför dras vi till spel där digitala versioner av oss själva utsätts för fasanfull skräck?

– Skräck är en väldigt intensiv känsla för alla, påstår Mikami när PSM konfronterar honom i hans kontor i Osaka, tre timmar från Tokyo med snabbtåg.

Spelens skapare måste kanske hela tiden hitta på nya sätt att skrämma folk, men när de lyckas, rör det sig om en fantastisk men samtidigt fullkomligt ofarlig form av underhållning. Det kan kännas som om man befinner sig mitt i all action, men när man väl stänger av maskinen är man tillbaks i den trygga verkligheten.

I *Dino Crisis* spelar man som Regina, en spion inom en specialstyrka. Men snarare än en arrad kämpe i blåställ är hon en femme fatal i en ▶





Här ligger en liten gymnare och gömmer sig. Hoppsan! Regina har visst stora- kvar! Spring eller dö.











(Medsols från vänster) Capcom Towers i Osaka. Digitalkameror till Galne Gunnarpriser. Galna patchinkospelare. Ett sexigt snabbtåg.

moderiktig, armlös stridsdress. Inspirerad av filmer tar det lite tid för spelet att komma igång. Stämning. Byggs. Upp. Så. Här.

Regina och en liten grupp hårdingar beväpnade till tänderna flyger till ön Ibis för att luska i försvinnandet och det märkliga återuppdykandet tre år senare av en viss professor Kirk. Killen jobbade tydligen med "Den rena luftens beståndsdelar", men eftersom man drog in hans bidrag är resultaten av hans efterforskningar okända. Strax efter att teamet anländer splittras de, och Regina är plötsligt ensam. Lite kringvandrande följer, ett skrik, skottsalvor, ett sönderslitet staket och en blodpöl. Och så ljudet av klampande fötter...

– Jag tror inte att PlayStation kan skapa mer skräck än filmer eller böcker, men det går verkligen att vara lika effektiv, funderar Mikami. Spelaren kan se direkt på TV:n vad som händer, och eftersom det är interaktivt kan man uppleva precis de känslor skaparen är ute efter. Filmer har förstås en helt annan effekt, och böcker bygger helt på läsarens fantasi. Det går egentligen inte att säga vilket medium som är mest effektivt.

Men Mikami är helt på det klara med sin nya produkt.

– När det gäller spel skapar *Resident Evils* stil en otäck känsla hos spelaren – "överlevnadsskräck", om man så vill. Men skräcken i *Dino Crisis* bygger mer på panik.

Det stämmer verkligen när man tar sig en första titt på *Dino Crisis*. Den första konfrontationen med en dinosaurie är vältajmad och man tänker "Vad fan var det där?" Den nya 360°-rotationsknappen utnyttjas till max, och man skjuter iväg några ineffektiva skott mot bestens skalle, innan man måste lägga benen på ryggen. Detta leder i sin tur till nästa chock. Man har tagit sig i säkerhet, men är man verkligen säker? Paniken sätter in.

Även om det verkligen är en ny och frasch titel, har den *Resident Evil* att tacka för att den finns. Det filmiska spelperspektivet, den krypande skräcken och den hotfulla grafiken. Men *Dino Crisis* bjuder på mycket nytt också. Bestarnas hud har skapats på samma sätt som i PC-spel, vilket innebär att de är lika skarpa även på mycket nära håll. Inga störande polygoner stora som hönsägg. Även miljöerna är interaktiva – något som var ytterst begränsat i *Resident Evil*-spelen. Skjut sönder ett bord, slit ner en lista från väggen, och miljöerna förblir förändrade. Ett inslag från verkligheten vi fått vänta länge på. Maskningtekniken under laddningstiderna – dörröppningssekvenserna – finns dock kvar. Men dessa har också finputsats. Till att börja med är Regina synlig under dessa sekvenser, och om hon är skadad haltar hon fortfarande. Detta gäller även när man går uppför trappor och under en ny och fräsch grej, nämligen när man skjuter iväg en lina och glider mellan byggnader som den värste Batman.

Mikami själv hade en hel del att säga till om när det gäller grafiken.

– Som synes har grafiken förbättrats med miljöer helt och hållet i 3D, och vi har även förbättrat kameravinklarna. Nu finns här till och med en kamera i dinosauriernas munnar. I vissa scener ser man skeendet ur bestens synvinkel. Sättet de jagar en på används som en effekt.

Förutom att överleva går spelet ut på att gå till botten med vad det är för dinosaurier professor Kirk har skapat. Och i vägen står förstås alla dessa jätteödlor. PSM har fått se på velociraptorn, tyrannosaurusen och den flygande pterodaktylen. Det har antytts att ytterligare två arter gömmer sig på ön.

Mikami är dock tystlåten när det gäller ämnet och spelets mysterium.

– Jag kan inte berätta någonting, det spelar alltför stor roll i spelet.

Men vad kan berättas?

– Det finns tre olika slut, avslöjar Mikami. Ett av dessa kommer det att bli väldigt, väldigt svårt att nå. Man måste

SE UPP BAKOM DIG! Ännu ett rovdjur dyker upp för att ge vår hjältinna vad hon tål. Elektroniska dörrar kan användas för att fånga bestarna.

FASANSFULLT FÖRFLUTET

Ondskan har ett nytt namn: Shinji Mikami. Titta bara.

Resident Evil

De levande dödas ursprung. S.T.A.R.S. gömmer sig när de döda tar över, och du måste stoppa slakten eller förlora kriget.



Resident Evil: Director's Cut

Mer av detsamma, men mer enligt skaparens ursprungliga vision.

Resident Evil 2

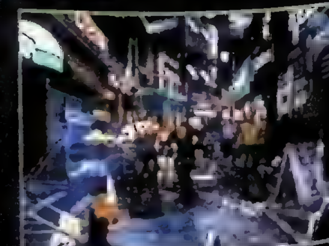
Storyn utvecklas. Panga fler zombies än någonsin och göm dig för monster, vilka märkligt nog har fler lemmar än normalt.

Dino Crisis

De vandrande liken tar igen sig när andra, lika irriterande varelser återupplivas.

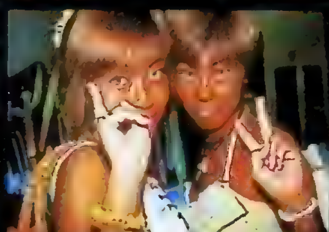
Resident Evil 3

Berättelsen om Raccoon City fortsätter i december. Man spelar som Claire, och måste slåss mot... Jupp, rätt gissat.











(Medsols från vänster) Dino Crisis finputsas medan artikelförfattaren poserar bland Han Solo och japanska modeoffer.

spela spelet flera gånger för att lyckas. Spelaren kan också välja mellan tre kostymer efter att ha klarat det en gång, och en av dessa är en grottmansdress i päls. Det känns skönt att höja folks förväntningar, men samtidigt är det jobbigt att uppfylla dessa förväntningar.

Så kommer det att vara även den här gången, för vid en första titt kommer de flesta att tänka på *Resident Evil* fast med dinosaurier. Men det är dessa kreatur som kommer att skilja spelet från mängden. Visst, det är mycket *Jurassic Park* över spelet, men sättet dinosaurierna rör sig på är häpnadsväckande. De klampar fram, rör sig i sick-sack, gör korta pauser innan de attackerar och mer därtill, och hela tiden piskar de med stjärten, vilket gör att dessa nog är de mest realistiska varelser som dykt upp på PlayStation.

– Visst, grundidén kom från *Jurassic Park*, erkänner Mikami, men för att göra dinosaurierna originella och låta dem röra sig realistiskt, studerade vi flera andra djur, som krokodiler, ormar och björnar – djur som är likartade. Jag studerade dessa djur och kom fram till att en blandning av deras rörelser skulle passa perfekt för en dinosaurie.

Hade dessa dinosaurier något med beslutet om att göra miljöerna helt i 3D att göra?

– Javisst. Spelet skiljer sig mycket från *Resident Evil*, eftersom dinosaurier rör sig mycket snabbare än zombier. Vi kände att detta bara kunde illustreras med en 3D-motor.

Och visst, de gröna jättarna ter sig mycket bättre i denna miljö. Vid ett enastående tillfälle går Regina genom ett öde rum. Allt är tyst och stilla. Där verkar inte finnas någonting som man kan ha nytta av. Plötsligt störtar det in en brölande T-Rex. Pistolen i din hand är lika effektiv som en ärtbössa.

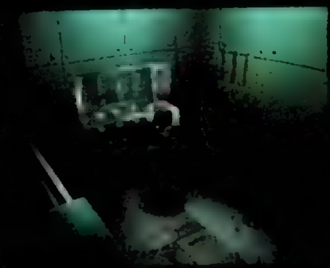
På tal om bössor – härdade *Resident Evil*-fans kommer inte bli förvånade över alla vapen som finns utspridda över området. Ett är ett alltid lika viktigt hagelgevär. Förbandslådor hjälper till att ta bort linkandet efter alltför många dinosaurieattacker. Nycklar och liknande finns lite här och var och väntar på att hittas så att man kan komma vidare i spelet.

Det behöver knappast tilläggas att inventarierna i *Dino Crisis*, liksom de i Mikanos tidigare spel, är omfattande. Det finns ett utrymme där man kan ha sina prylar i säkert förvar, man väljer Equip för att använda prylarna, och det går att kombinera saker för att göra dem mer effektiva. Visuellt sett är det annorlunda, men annars har inget ändrats.

Dino Crisis släpptes den första juni i Japan och PSM var där. När vi gick omkring i Akihabara, Tokyos "elektroniska stad" – där de minsta mobiltelefonerna kostar drygt 40 spänn och DVD-skivor hälften så mycket som här hemma – var det bara att konstatera att spelet är stort. Affischer fyllde affärerna. Spelet var igång på flera demomaskiner överallt. Folk köade tålmodigt i väntan på att få spela. Men vi undrar förstås om detta, bortsett från de japanska texterna, är samma spel som kommer att släppas här i väst till jul.

– Den japanska versionen har autosikte, säger Mikami, men det har vi plockat bort i den europeiska versionen för att göra det svårare. Jag ville visa hur en människa verkligen håller ett vapen, och jag tycker att vi har lyckats i båda versionerna.

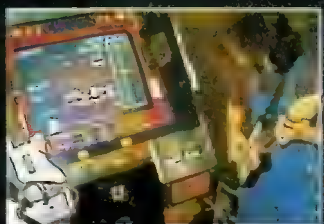
Ett stopp för en kopp kaffe ger oss tid att betrakta det glittriga Tokyo. På grund av dess enorma storlek är det lätt att missa vardagslivet här. Utflippade, solbrända ungar, nästan parodiskt västerländska i sin framtoning. Män i kostym som spelar flipperhybriden patchinko för att vinna priser. Städtanter uppställda i lag på tågstationer, redo att gå igång med sina moppar. Det är ganska uppenbart att Mikami glömmer bort hur märkligt allt det här ter sig i västerländska ögon, men så här sent på eftermiddagen är han lite ▶



Dino Crisis blandar kluriga gåtor med vildsint, filmisk action.

Akihabara

I östra Tokyo finns ett område känt som Akihabara. Stället är välkänt som "Den elektroniska staden" och är en fantastisk blandning av slit och släng och de mest avancerade prylar du någonsin lär se. PSM fick syn på små silvriga mobiltelefoner (designade efter skolflickors små händer) som kostade motsvarande 40 spänn. Portabla DVD-spelare som skulle kosta åtminstone 15 000 spänn här hemma kostade runt 5 000. Och *Dino Crisis* syntes förstås överallt. Affischer fanns i de flesta skyltfönster, och folk köade för att få provspela på utomhusmaskiner, trots att det ösregnade och stället förvandlades till *Blade Runner* i verkligheten. Tro på alla rykten: Akihabara liknar inget annat ställe på denna planet!







Tokyos färger, monster och orientaliska detaljer, dess överdrivna svulstighet som syns precis överallt döljer en kultur som dyrkar framgång och straffar misslyckanden.



mer öppen vad gäller Dino Crisis.

– Jag hoppas att *Dino Crisis*, liksom *Resident Evil*, får en uppföljare. Jag skulle vilja stoppa in fler dinosaurier. Jag skulle vilja låta allt utspela sig i djungeln. Jag säger hela tiden nej till en uppföljare, men alla här på Capcom tjatar på mig att jag måste göra en.

Och med dessa ord försvinner spelvärldens Stephen King in i den pulserande storstaden. Han blir bara ännu en av tio miljoner människor på väg hem. PSM lämnas kvar att fundera på om vi ska stoppa i oss ännu en sushimacka innan den långa, långa vägen hem. 



Otäcka monster i ett superspel... *Dino Crisis* lyckades sälja slut redan samma dag det släpptes.

GRAPH-OSAURUS

Avskyvärt eller fantastiskt? Dinosauriernas framstompande genom populärkulturen har inte alltid gått så smidigt. PSM skiljer monstren från mupparna.

ROARRRRR!

Rarhhhh!



1966

One Million Years BC

Raquel Welch springer omkring i pälsbrallor och skriker och drar mer folk än filmens monster, men mycket sjuttiotalsliknande höll actionscenerna igång.



1975

The Land That Time Forgot

Doug McClure får rovdjuren efter sig i denna skräpiga men allt annat än elaka rulle.



1991

Dinosaurs

Uppenbar satir över amerikansk kultur av Jim Henson (mupparna) – i grund och botten Simpsons med gummidräkter. Gick på TV för sådär tre-sju år sedan och var inte alls tokigt.



1993

Jurassic Park

Spielberg återupplivar våra tidiga vänner och höjer in siljonen. Imponerar än trots alla luckor i logiken.



1995

Theodore Rex

Herregud! Komisk detektivdinosaur slår sig ihop med "knasiga" Whoopie Goldberg i denna lågbudget, direkt-på-video-dynga. Vedervärdig.



1997

The Lost World

Peter Stormare får privilegiet att bli uppäten av ett gäng bebis-raptorer efter att ha skrikit "herrejävlar!" på klingande svenska. Övertygande dinosaurier gör att filmen är klart sevärd.



1998

Barney's Great Adventure

Jurassic Park för småbarn där den rosa klumpen är en vänlig T-Rex på äventyr. Behöver vi säga mer?



1999

Dino Crisis

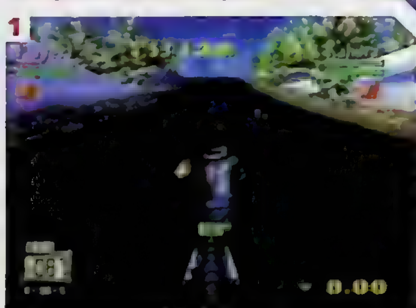
Jepp, det var allt – som om grabbarna från forntiden är tillbaka i toppform i detta fantastiskt tuffa spel.

UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts	SPELTYP:	Racing

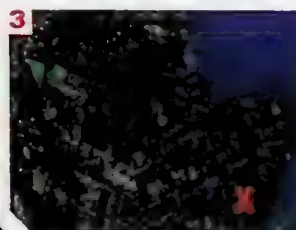
Road Rash Unchained

Arbetsnamnet var Road Rash 2000, men nu har Electronic Arts bytt titel. Frågan är om de inte skulle ha behållit den gamla.

[1] Nästan som speedway. [2] Att undvika mötande trafik är lika viktigt som att slå ner sina motståndare. [3-4] Grafiken ser ut att bli det här spelets största svaghet.









Motorcyklar är coolare än bilar. Kolla på filmen *Easy Rider* så förstår ni varför. Då kommer ni också att förstå vad *Road Rash* handlar om, utifall ni skulle ha missat de tidigare spelen i serien.

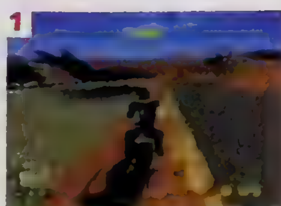
Det första *Road Rash*-spelet släpptes 1994. Kännetecknande för serien är att man spelar som en skitig och våldsbenägen motorcykelknutte. Och även om man inte tycker om att slåss blir man så illa tvungen om man inte vill bli omkörd eller krocka med mötande fordon.

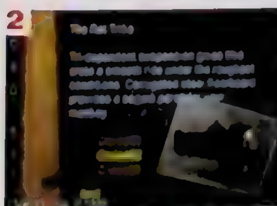
I det här spelet har Electronic Arts haft för avsikt att göra bågarna snabbare och utvidga konceptet med nya turneringar. Och så har grafiken blivit snabbare. Fyrkantiga miljöer och klumpigt konstruerade byggnader är visserligen fortfarande en del av spelet, men nu går det åtminstone tillräckligt fort.

Electronic Arts har även lagt till två nya spelsätt; ett där man kan spela med en kompis i sidvagn och ett där man själv är polis. Båda fungerar okej, men det är fortfarande roligast att spela på det klassiska sättet. Till en början kan det kanske kännas lite enformigt, men nya rörelser och slag ändrar snabbt på det. Och de åtta nya vapnen gör ju inte direkt spelet sämre. Allra störst nytta gör de när man spelar mot en kompis.

Grafiken behöver fortfarande förbättras, så att de overkliga hoppen och krockarna försvinner, men både väghållningen och körkänslan är bra. Att bli belönad för smarta bromsmanövrar är både trevligt och uppmuntrande. Samma sak gäller det faktum att man faktiskt har någonting att vinna på djärva kurvtagningar. Om bara AI:n blir tillräckligt hög, så att motståndarna kan försvara sig ordentligt (och bråka med varandra), kan *Road Rash Unchained* bli ett riktigt bra spel. Trots att det inte är så värst snyggt.







[1] Det klassiska spelsättet är fortfarande bäst. [2] Men *Road Rash Unchained* kommer också att innehålla ett helt nytt spelsätt med sidvagn för två spelare.



FÖRDELAR

- [illegible] är fortfarande en rolig finess.
- Snabb och [illegible] racing som [illegible].

NACKDELAR

- Grafiken är lite grovhuggen.
- Mer av samma gamla spel.

VÅRT STALLTIPS

[illegible]



Point Blank 2

Dags för mer surrealistiskt pang-pang på PlayStation. *Point Blank* är tillbaka.

Problemet med många spel av den här typen är att de inte har särskilt mycket djup. När den direkta tillfredställelsen av att kunna skjuta sönder allt som syns på skärmen väl lagt sig är de inte roliga särskilt länge till. I *Point Blank 2* har man försökt att eliminera det problemet genom att erbjuda så många varierade prickskytteutmaningar som möjligt.

Vad stilen beträffar är det här spelet exakt likadant som det första. Tonvikten ligger fortfarande på tivoliaktig skottlossning med totalt orealistiska och ofta gulliga mål. Grafiken är av samma omisskännliga *Point Blank*-stil som tidigare, och detsamma gäller musiken och spelstilen. Precis som det första spelet innehåller *Point Blank 2* mängder av prickskytteutmaningar som alla varar i cirka 20 sekunder. För att klara spelet måste man inte bara kunna sikta väl, utan även vara snabb och ha bra urskiljningsförmåga, och i vissa fall till och med bemästra snabb huvudräkning. I ena ögonblicken gäller det att splittra horder av neonskyltar och i nästa ska man skjuta ullen av får. Vi skojar inte.

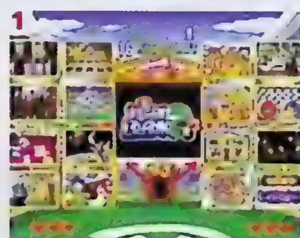
Minispelen är helt nyuppfunna och här finns mängder av variation. Visserligen påminner många av dem starkt om de i det förra spelet och är snarare uppgraderade versioner av de gamla klassikerna. Men det som gör det här spelet bättre än det förra är det stora antalet utmaningar, vilket framför allt gäller varianterna för flera spelare. Det går fortfarande bara att spela två samtidigt, men för dem som inte har något emot att turas om finns det valmöjligheter för upp till åtta spelare samtidigt.

I Party Mode finns otaliga inslag för flera spelare, såsom Turf War och Team Battle. Party Mode är konstruerat för att främja gemenskapsstämning och när ett lag förlorat händer det till och med att spelet delar ut bestraffningar som går utanför spelets gränser. "I want 20 push-ups, pronto!", kan det till exempel säga, varpå spelarna får chansen att utkräva muskelprestationer av varandra.

Men precis som var fallet med det första spelet är duellerna mellan två spelare det allra roligaste i *Point Blank 2*. Point Blank Castle är det bästa alternativet, med de traditionella inslagen Versus, Endurance och Arcade Mode. Träning erbjuds i Training Mode, där elva övningar i fyra olika svårighetsgrader hjälper spelaren att slipa sitt sikte till fullo.

Trots att det finns något oerhört tillfred-

1

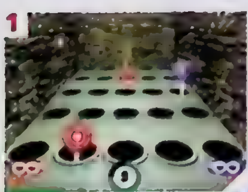


2



[1-2] Här finns fler minispel än du kan föreställa dig.

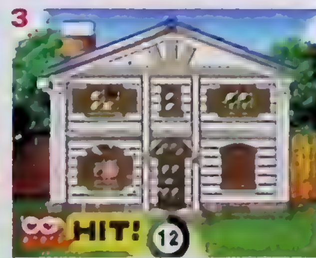
1



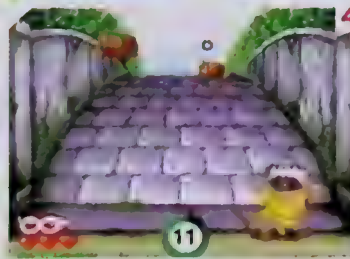
2



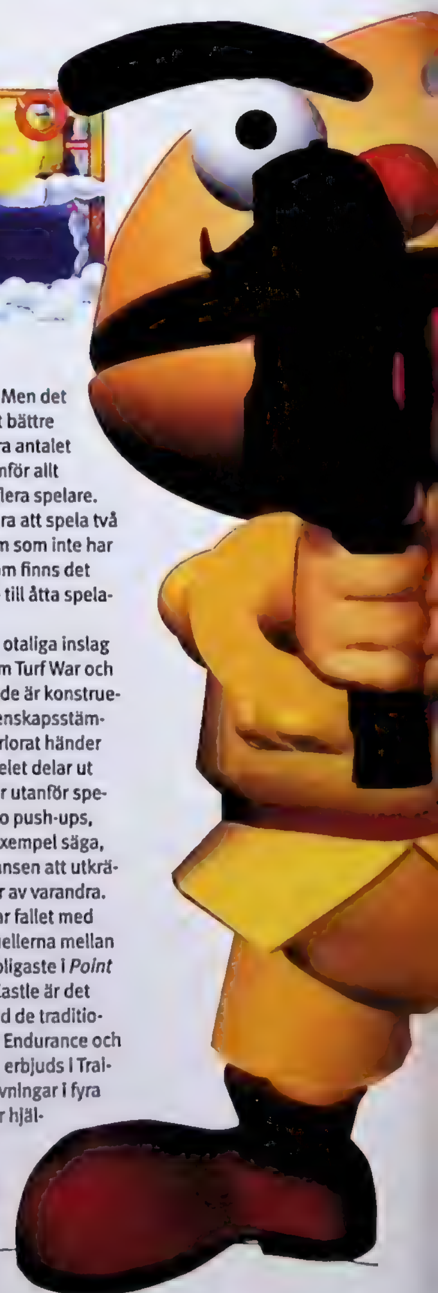
3



4



[1] Träffa fel färg och du tappar ett liv. [2] Bitvis är spelet en aning fåraktigt. [3] Snart kommer det vara slut på den här familjelyckan. [4] Aaaaarrgghhhh!!



UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Namco	SPELTYP:	Ljuspistolspel



[1-6] Med det stora antalet minispel försöker Namco få utmaningen att bli varaktig. Att skjuta sönder neonskyltarna är en favorit på PSM-redaktionen.

ställande med de flesta av spelets många inslag blir det eviga skjutandet ganska enformigt efter hand. Visst innehåller *Point Blank 2* fler separata inslag än något annat spel för ljuspistol, men i grund och botten går ju alla dessa ut på precis samma sak. Inte ens Theme Park-spelet, där banorna länkats samman med en handling om en bortrövad prinsessa (där spelaren får chans att bland annat leta sig igenom en labyrint och styra en ubåt) lyckas skänka spelet någon vidare känsla av variation.

Den version som vi fått se är så

FÖR SPELARE SOM ÄR SUGNA PÅ EN REJÄL DOS SKOTTLOSSNING I BÄSTA ARKADSTIL BLIR *POINT BLANK 2* SVÅRT ATT ÖVERTRÄFFA.

gott som färdig och endast ett fåtal förändringar och förbättringar återstår. Namco har utan tvekan valt det säkra före det osäkra med *Point Blank 2* och därför är spelet knappast nyskapande. De som gillade det första spelet kommer antagligen att bli nöjda med denna uppföljare, men de som är ute efter överraskningar och innovativt speltänkande har inte mycket att hämta här. De många nya banorna är inte mycket annorlunda än de i det första spelet.

Trots alla bristerna måste det dock sägas att *Point Blank 2* är bättre än sin föregångare. För spelare som är sugna på en rejäl dos skottlossning i bästa arkadstil blir *Point Blank 2* svårt att överträffa. Men den kritik som riktades mot det första spelet, främst att det helt enkelt inte var tillräckligt varierat, kan samtidigt visa sig vara precis lika motiverad i det här fallet.





[1] Skjut skurkarna och rädda tjejen. Eller nåt. [2] Theme Park-inslaget. [3] Och så tar vi några måltavlor till...

PSM KORT SAGT

FÖRDELAR

- Ingen brist på spelbarhet.
- Mängder av banor och nivåer.
- Bra möjligheter för flera spelare.

NACKDELAR

- Aningen långtråkigt.
- Konceptet har knappast utvecklats från det första spelet.

VÅRT STALLTIPS

Med tanke på de många banorna och olika spelstilar har *Point Blank 2* [illegible] kunna bli ett riktigt party-spel. Men samtidigt är konceptet precis detsamma som det alltid varit och det här spelet dignar knappast av överraskningar. *Point Blank 2* verkar inte vara [illegible], men frågan är hur länge det varar.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Skateboardåkare har inte tid att känna efter. Raila på räcken, kickflippa över ramper, gör tailgrabs över hinder...

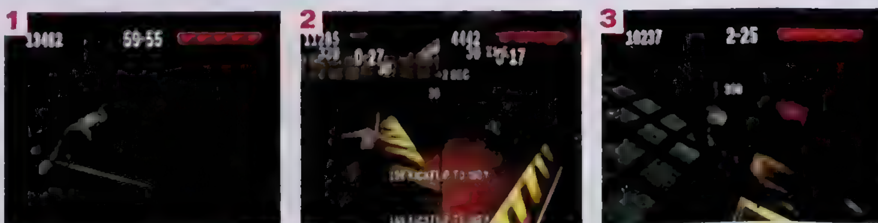


[1–3] Du kan åka överallt där man egentligen inte får åka. [4–5] Tidsbegränsningen i spelet gör att du inte kan åka omkring hur länge som helst. [6] Snyggt hoppat!

Om *Tony Hawk´s Pro Skater* tog skador på lika stort allvar som *Bushido Blade* och *Victory Boxing* skulle man inte vara någon vacker syn i slutet av omgångarna. Som titeln antyder är *Tony Hawk´s Pro Skater* inte någonting för amatörer med känsliga knän. Det är ett skateboardspel där man kan dö. Så räkna därför inte med att få olla över raviner eller liknande.

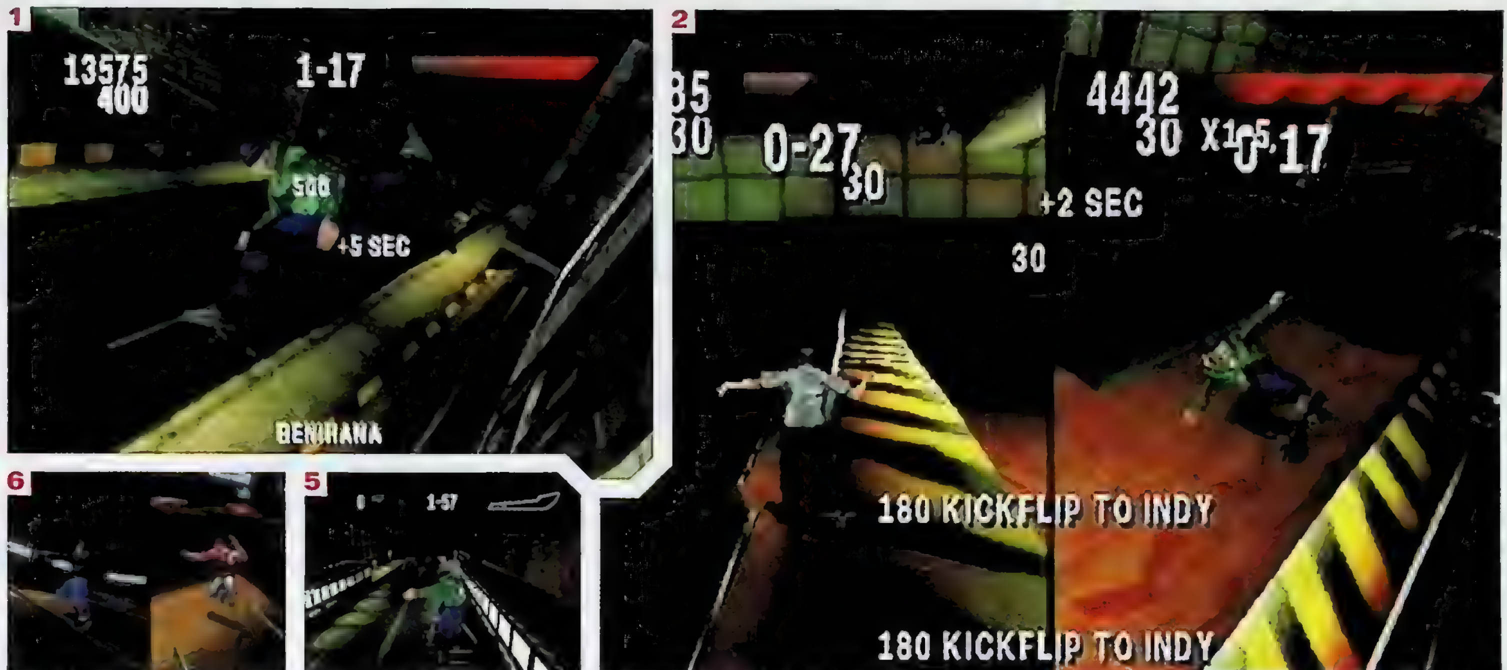
Förutom att spelet inte är lika förlåtande som *Street Skater* innehåller det större skateboardparker, fler trick, interaktiva scener och några väldigt tuffa utmaningar. Bara en sådan sak som railing (att glida på ett räcke eller något liknande) är mycket svårare än det ser ut. Utan rätt fart och timing ramlar man. De riktigt svåra tricken kräver ännu mer. För att klara dem perfekt måste man ha hög fart, trycka på hoppknappen i rätt ögonblick och styra brädan rätt. Den version som vi spelade var på gränsen till sadistisk. Minsta lilla misstag och man blev bestraffad. Vinklarna kan också vara ett problem. Kameran svänger så mycket att man ibland blir osäker på var man befinner sig. Och när man har försökt sig på ett trick över 20 gånger utan att ens ha varit i närheten av att lyckas börjar man ju undra om det verkligen går att göra.

Det hör inte till vanligheten att de första banorna är lika spännande som de senare, men så är fallet i *Tony Hawk´s Pro Skater*. Innan man börjar åka får man välja vilken utmaning man vill anta. Några exempel är att skaffa sig 20 000 trickpoäng, 40 000 trickpoäng, eller samla glödande bokstäver. Det låter kanske inte särskilt upphetsande, men faktum är att det är vardagligheten som gör det här spelet till någonting att ha. När man har kommit ner på jorden och glömt bort alla spektakulära självmordsförsök från tidigare spel förstår man tjusningen med att lära sig ralla ordentligt. När man sedan hittar pooler och half-pipes blir det ännu mer spännande. Till skillnad från



[1] Kila dig på hälen. [2] Så här ser det ut i flerspelarläge. [3] Det där ser lite farligt ut.

■ UTGIVARE: Activision ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE: Neversoft ■ SPELTYP: Sport



[1–6] Här på PSM åkte vi skateboard för tusen år sedan. Att åka som Tony Hawk klarar vi bara av i TV-spel – men det är inte fy skam det heller.



Street Skater, där datorn bestämde vilket trick man skulle göra, kan man prova vilket trick som helst. Att man är helt chanslös spelar ingen roll.

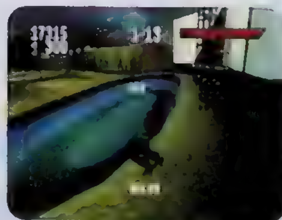
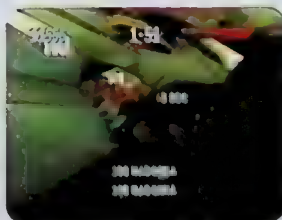
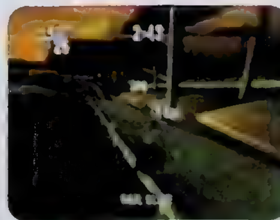
Vill man verkligen vara glassig, eller skaffa sig hyggligt med poäng, ska man fylla trickmätaren utan att ramla. När den kommer in på det gula området börjar åkaren att glöda och då går det att göra sådana trick som vanligtvis bara Tony Hawk och de andra superstjärnorna klarar av. Människan kan flyga. Beviset heter Christ Air.

Det som gör att Tony Hawks skateboardspel skiljer sig från mängden är de interaktiva miljöerna. Det går att krossa fönsterrutor, hoppa ner från balkonger, tricka på statyer, öppna dörrar och flyga genom takfönster. Det känns verkligen som att allt är möjligt. Den enda begränsningen är ens egen förmåga. Att kunna använda väggar som ramper och gatstenar som grindräcken är briljant. En annan fördel med det här spelet är att man kan spela som riktiga Skateboardåkare. Tony Hawk och hans åtta kollegor, Rune Gilfberg, Geoff Rowley, Andrew Reynolds och Kareem Campbell är några exempel, och de har helt olika stilar som har utvecklats med deras verkliga ▸

[1] Grinda på räcket. [2] Och här har vi en ollie. [3] Höjdmätaren går över skalan i det här hoppet.

OLD SCHOOL

En del kommer ogilla den höga svårighetsgraden på det här spelet, men på PSM anser vi att *Tony Hawk's Pro Skater* är ett stort steg framåt för virtuella skatare. Det är på tiden att någon tar den här sporten på allvar, och det är just vad Neversoft gör. De har skapat ett spel som på ett utmärkt vis efterhärmar spänningen med skateboarding. Nu längtar vi bara efter det färdiga spelet!


Sammanlagt finns det sex områden man kan åka på. Dessutom innehåller spelet en träningsbana där man kan putsa på sina trick.



[1] Det finns gott om tillfällen att göra allehanda tricks. [2] Akta så du inte trillar! [3] Hoppa omkring och styla. [4-6] Ju större och fräckare hopp, desto mer poäng. Så enkelt är det!

åksätt som förebild.

För soundtracket står skateboardentusiasterna Primus, Unsane och Rocket From The Crypt (dock viss reservation för de två sist nämnda bandens medverkan). Brädåkare har således någonting att se fram emot, både sportsligt och musikaliskt.

Men trots att *Tony Hawk's Pro Skater* ser ut att bli hur kul som helst finns det nackdelar. För att spelarna riktigt ska kunna ta det till sig behöver nog Neversoft sänka svårighetsgraden en aning. Fixar de detta kommer nog det här spelet bli lika viktigt för skateboarden som *Cool Boarders* var för snowboardsporten.





FÖRDELAR

- Varierade och dödsföraktande stunts.
- Massor av trick.
- Utmärkt grafik.
- Lysande, interaktiva banor.

NACKDELAR

- För svårt i sin nuvarande form.
- Repriserna behöver fixas.

VÅRT STALLTIPS

En del kommer ogilla den höga svårighetsgraden på det här spelet, men på PSM anser vi att *Tony Hawk's Pro Skater* är ett stort steg framåt för virtuella skatare.
Det är på tiden att någon tar den här sporten på allvar, och det är just vad Neversoft gör. De har skapat ett spel som på ett utmärkt vis efterliknar spänningen med skateboarding. Nu längtar vi bara efter det färdiga spelet!

VISA VAD DU GÅR FÖR

Även om repriserna behöver förbättras händer det att man tappar andan. Fast då är det av en annan anledning. Ingen vill väl se hur en för övrigt fin omgång förstörs av ett helt omotiverat fall?



■ UTGIVARE:	PHB Systems	■ DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
■ UTVECKLARE:	Taito	■ SPELTYP:	Pusselspel

PUCHI CARAT

När Taito kommer med en pusselutmaning är underhållningen garanterad, se bara hur det gick med *Bust-A-Move*. Kan de göra det igen?

Förutom *Tetris* erbjuder *Bust-A-Move*-serien den bästa pusselunderhållning som kan fås för pengar,det vet de flesta. Den enkla kombinationen av bjärt kolorerade bollar och små skjutglada drakar är grunden till ett av de mest beroendeframkallande spel som någonsin skapats. Nu ärTaito, uppfinnarna av Bub och Bobs bubbelbollande busigheter, tillbaka med ännu ett pusselspel.

Men den här gången har de använt sitt succégaranterande recept till något helt nytt. Bubbelpangandet finns kvar i *PuchiCarat*, men de små bubbelkanonerna har bytts ut mot en boll och en studsplatta. På så vis har *PuchiCarat* blivit ett sorts mellanting mellan *Bust-A-Move* och retroklassikern *Breakout*.

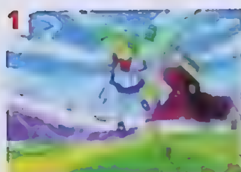
Målet i spelet är lika enkelt som någonsin, om än något annorlunda. Den evigt studsande bollen måste reflekteras in i bubblorna med hjälp av studsplattan (som bara kan röras åt sidorna), varpå bubblorna sprängs. I gammal god *Bust-A-Move*-stil kan flera bubblor sprängas på samma gång om flera likafärgade bubblor träffas samtidigt eller om en grupp bubblor blir isolerade genom något genialt förfarande från spelaren. Men om du misslyckas med att ta emot bollen när den kommer ned från bubblorna blir du bestraffad med tre helt nya rader bubblor på skärmen. Alltså gäller det att hålla tungan rätt i mun. Det vi hittills sett av spelet tyder på att det kommer att vara minst lika beroendeframkallande som de tidigare pusselfasonerna från Taito.

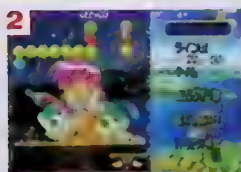


[1] Tänk dig om din tunga skulle matcha din egen hårfärg... [2] Ännu mera bubbelpangande.

Över lag fungerar sammansmältningen av de två speltyperna väl, men i och med det nya inslaget med studsplattan har ett nytt slumpelement lagts till, som inte fanns med i *Bust-A-Move*-serien. Exakt hur detta slutgiltligen kommer att påverka spelet återstår att se, men just nu verkar *PuchiCarat* inte vara riktigt lika intuitivt och beroende av ren skicklighet som det kunde ha varit. Vi anar att det kommer att krävas mängder av träning för att *PuchiCarat* ska bli roligt.

Som tur är planerar Taito att släppa en handkontroll med ett vred av något slag, ämnad speciellt för *PuchiCarat*. Antagligen inte helt olikt JogCon-controllen från Namco. Om detta kommer att ha någon positiv effekt på spelet eller inte återstår att se, men lita på att vi kommer att informera er så snart vi vet mer om saken.









[1-4] Färgerna ser kanske skrikiga ut, men spelbarheten är lika beroendeframkallade som vilken drog som helst.



FÖRDELAR

- Verkar vara genialt utfänkt.
- Taito kan sina pusselspel.

NACKDELAR

- Inte lika enkelt som *Bust-A-Move*.
- Kanske för slumpmässigt.

VÅRT STALLTIPS

[illegible]

MISSION: IMPOSSIBLE

MISSION:IMP

Peter Graves hade inte varit glad. Om den första chefen för IMF hade avbrutit sitt stillsamma pensionärsschema för att testa N64-versionen av *Mission: Impossible* hade han antagligen självantänt, precis som hans hemliga bandmeddelanden. Men som PSM nu upptäckt har utvecklarna på X-ample Architectures förbättrat och gjort om PlayStation-versionen så mycket att inte ens Mr. Phelps hade kunnat genomskåda dess förklädnad.

SCEN ETT: EN TRASIG TELEFONAUTOMAT, FLYGPLATSEN I FRANKFURT

D[illegible] uppdrag, Jim, om du beslutar att ta d[illegible] an det, är att skapa ett spel om [illegible]ickighet, list och spionage. Det borde inte vara något problem. Javisst ja, [illegible]g glömde ju att säga att det inte får [illegible] *Syphon Filter* eller *Metal Gear Solid*. fffzzzzzz....

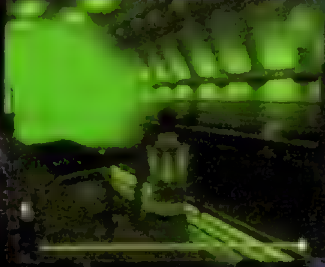
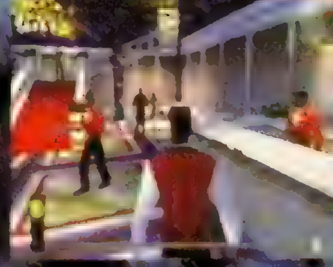
Så lod dilemmat för utvecklarna på X-ample Architectures (XAP) när de påbörjade arbetet med att konvertera Nintendo 64-versionen av *Mission: Impossible* till PlayStation. Filmen hade redan kommit och gått, Tom Cruise hade sagt nej till att låta hans ansikte användas i spelet och N64-versionen hade lidit svåra nederlag i jämförelserna med mästerverket *Goldeneye 007*, så hur skulle de stackars anställda på XAP överleva ett så riskabelt företag?

SCEN TVÅ: EN UTVECKLINGSSTUDIO NÅGONSTANS I TYSKLAND

Utvecklingsteamets första plan var att ▶

OSSIBLE



MISSION: IMPOSSIBLE



[1] Den rödklädda damen vill ha dig – död! [2] Sikta på huvudet för att vara på säkra sidan. [3] Lura dina fiender med en hemmagjord mask.

ta originaldatan, omkoda alla banor och karaktärer som Infogrames hade skapat till N64 för att passa PlayStation-formatet och sedan köra det hela genom den spelmotor de redan skapat till deras spel *Viper*. Detta visade sig dock bli mycket mer komplicerat än de trott.

Utvecklarna beskriver att de testade "en rad olika lösningar", men ingenting gav något bra resultat. Alltså gick de vidare till plan B.

Genom att spåra deras tidigare tankegångar baklänges kom de fram till en ny lösning. De överförde hela originalprogrammeringen till PC och arbetade med koden i den miljön. I praktiken visade det sig bli nästan lika jobbigt som att göra om alla banorna från grunden, en oväntat stor uppgift som nästan fick projektet på fall. Men i slutändan visade det sig få strålande resultat, eftersom de på så sätt fick chansen att göra om många av spelets texturer och samtidigt kunna lägga in ljuseffekter som de lärt sig hantera under arbetet med *Viper*. Resultatet är ett spel som ser vida bättre ut än N64-versionen, och som med renderade videosekvenser och bättre ljudeffekter lyckas betydligt bättre med att bibehålla filmens stämning än vad Infogrames gjorde med sin version till N64.

Så var alltså det grafiska avklarat, men med ett spel där onödigt våld bestraffas ännu hårdare än i *Metal Gear Solid* är det ju nästan lika svårt att komma på vad superagenterna ska göra som det är för superagenterna att klara sina uppdrag.

SCEN TRE: EN UBÅTSBAS I ÖSTERSJÖN

"Om ni blir tillfångatagna eller dödade kommer UD att förneka all vetskap om era handlingar." Med de värmande orden tar ditt uppdrag i rollen som Ethan Hunt sin början. Trots att den välkände filmstjärnans ansikte inte använts på spelets huvudperson har Tom Cruise haft en del att säga till om i produktionen. Att skjuta först och ställa frågor sedan är därför en tanke som man fortfarande motarbetar i spelet. Det man i stället förväntas göra är att smyga omkring i hemlighet medan man pysslar med sitt sabotage, sitt letande efter information och sitt ständiga undvikande av våldsamma situationer.

Jakten på hemligheter tar sin början på en snötäckt ubåtsbas där spelaren måste spränga ett pumphus och sedan kontakta agenterna Clutter och Dowey vid kommunikationsbyggnaden. Men mellan dig och ditt mål finns alerta vakter, ilskna lastbilschaufförer och en naggande brist på explosivt material. Din första uppgift blir alltså att leta igenom basen tills du hittar sprängämnen och en detonator och samtidigt plocka på dig andra användbara föremål såsom minor, en krypteringsmaskin, en sömngasbehållare och ammunition. Ethan behöver bara öppna eld mot ett fåtal vakter (ett skott i huvudet bakifrån är mest effektivt), men hans talang för prickskytte testas



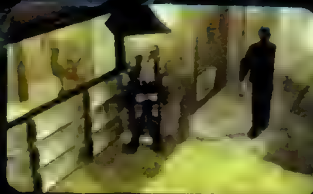


[1] Pang-pang på tågtaket. [2] Inne i vagnarna blir det ännu knepigare.

VIDEODAGS

En stor del av allt som gjorts om extra för PlayStation-versionen är de renderade videosekvenserna. Bytet från kassett till CD har givit XAP möjligheter att ta med ännu fler scener, fast den här gången har man valt att använda samma grafikmodeller som används i själva spelgrafiken snarare än separat renderade sekvenser. Detta kan tyckas vara en nackdel, men fördelen med att använda själva spelgrafiken gör att mellanscenerna bättre knyter an till resten av spelets handling.









Glöm de halvtaskiga mellanscenerna i *Syphon Filter*. De här sekvenserna är av ypperste kvalitet och bibehåller ett cinematiskt utseende.





De tjusiga ljuseffekterna har man knyckt från *Viper*.

även när han måste skjuta sönder de strålkastare som ivrigt söker efter honom medan han tassar över basens snöklädda mark. Gasbehållaren visar sig snabbt vara mycket användbar då han använder den för att söva ett helt rum fullt med vakter. Ett varningens ord bara: eftersom våldsdåd bestraffas minst lika hårt i *Mission: Impossible* som i *Metal Gear Solid* verkar det här spelet vara mycket svårt. Du måste vara minst lika tålmodig som tystlåten om du ska ha en chans att fullfölja ditt uppdrag.

ÄR DET VERKLIGEN MÖJLIGT?

Här följer en snabb titt på delar av den utrustning som Ethan Hunt använder i spelet. Skulle de kunna finnas i verkligheten? Kanske det...

COMMUNICATOR



Har inte Nokia redan gjort en sådan här? Fast lite hetare än dagens mobiltelefoner är den kanske, med sin inbyggda krypteringsfunktion och sin videodisplay. Men Ethan får passa sig om han ska ha råd att betala månadens mobilräkning.

MÖRKERGLASÖGON



Glasögon som låter en se i mörkret är knappast något nytt, men det är föremålets ringa vikt som gör det en aning otroligt. De flesta av dagens mörkerglasögon är knappast några fjäderlätta Ray Ban.

GASBEHÅLLARE



Om det skulle dyka upp en IMF-agent får man passa sig så man inte blir sövd. Detta må vara en händig pryl, men skulle inte en gasgranat eller liknande vara bättre för att ta hand om hela rum fulla med fiender?

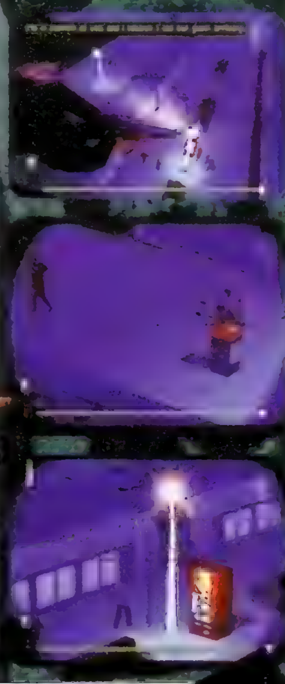
MASKMASKIN



Har du tröttnat på målade äggskalshalvor och clownnäsor? Då är det bara att stjäla någon annans utseende med en sådan här trevlig manick. Detta är givetvis en helt orealistisk pryl som till och med är mer otrolig än Arnolds enorma kärringförklädnad i *Total Recall*.

TA SIKTE

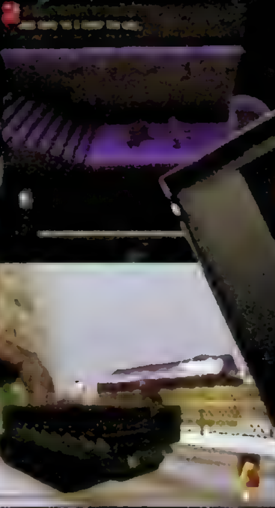
Ni som gillade prickskytteinslagen i *Syphon Filter* kommer antagligen att älska det liknande inslaget i detta spels tågstationsbana. Att skjuta hatten av spioner från långt avstånd är givetvis otroligt tillfredsställande. Med kikarsiktets användbara zoom blir långdistansgeväret en fröjd att använda, men tack vare att Ethans kropp blir genomskinlig när man siktar med pistolen blir även den ett trevligt vapen att skjuta med.



SCEN FYRA: GENOMGÅNG, XAP-HÖGKVARTERET I TYSKLAND

Trots att utvecklarna på XAP medger att vissa delar av N64-versionen var tvungna att tas bort på grund av minnesbrist (kassettformatet har faktiskt sina fördelar) är det övergripande intrycket av *Mission: Impossible* till PlayStation att det är ett både smidigare och snyggare spel än dess föregångare. Partikeleffekterna syns tydligt när snön faller och reflektionerna i glas och metallytor imponerar (något som Nintendos maskin inte kan konkurrera med). "Vi lade in stora delar av *Viper*-programmeringen samtidigt som vi använde det mesta av den spelmotor som Infogrames redan skapat", berättar chefsprogrameraren Michael Butner för PSM. "Min viktigaste uppgift under produktionens slutskede var att integrera de båda spelmotorerna." Sammanlänkningen mellan de båda programmeringsarbetena finslipades med hjälp av ett nytt grafiskt skal, där bland annat de nya mellansekvenserna ingår. I dessa används själva spelgrafiken snarare än förrenderade sekvenser, på ungefär samma sätt som man gjorde i *Resident Evil*. Att se karaktärerna stanna till ett ögonblick för en förutbestämd konversation och sedan fortsätta vidare får handlingen att skrida framåt utan onödiga avbrott. ▶





1–2 Först och främst måste du lära rätt på dina spion-attiraljer. 3 Akta så du inte blir överkörd!

MISSION: IMPOSSIBLE

PÅ MED MASKEN

En av de smartaste manickerna i *Mission: Impossible* är den som låter Ethan Hunt stjäla någon annans identitet. Tanken att man ska kunna lura sig förbi vakter istället för att bara skjuta dem är finurlig, och mycket användbar med tanke på den begränsade arsenal och ammunition som IMF förser sina agenter med. Synd bara att det inte finns fler sätt att använda denna uppfinning på. Skulle inte Ethan kunna spela skojiga spratt med Mr. Phelps, eller vad sägs om att leka kvinna genom att sno den den ryska kvinnliga lönnmördarens förtjusande nuna? "Säg Mr. Phelps, vad gör ni ikväll..."



John Travolta blir överraskad av fotografen. Schysst frilla, Johnny!



[1] Att bli popprad av den här helikoptern medan du flyr är inte medtaget i planeringen. [2] Ethan får en elektrisk ål innanför kalsongerna.

DET VERKAR SOM ATT MISSION: IMPOSSIBLE KAN BLI RIKTIGT UNIKT. MIXEN AV ACTION, RPG OCH PROBLEMLÖSNING ÄR MINST SAGT ORIGINELL.

Genom att demontera karaktärer som Ethan Hunt och Clutter och sedan sätta dem samman igen har utvecklarna lyckats göra spelet åtskilligt snabbare än originalet, så att spelarens förflyttning från ett ställe till ett annat blir snabb och smärtfri (trots att karaktärernas polygonantal i flera fall tredubblats). Att det nya spelet drar nytta av ljud med CD-kvalitet ger spelet atmosfäriska effekter och musik som ger bättre djup åt handlingen. Varje förbättring, sedd för sig, må inte vara särskilt imponerande. Helheten som de många förbättringarna orsakar tillsammans är det som ger den stora njutningen.

SCEN FEM: I AMBASSADEN

Det är middagsdags. Ethan måste infiltrera en formell mottagning som hålls på en utländsk ambassad. För att lyckas måste han beblanda sig med de andra gästerna, göra en undanledande manöver och hitta en väg ned till källaren, där fienden förvarar sin hemliga utrustning. Ethan blir tvungen att bära svart slips och pistolen får han lämna hemma.

Ambassaden och dess underjordiska lagerutrymme utgör miljön för tre separata uppdrag. I det första av uppdragen måste spelaren mingla med gästerna, ta reda på så mycket information som möjligt och samtidigt hålla sig undan från en livsfarlig kvinna i röd cocktailklänning. Eftersom Ethan är ensam och obeväpnad måste han på RPG-manér hålla kontakten med Phelps och Dieter och leta rätt på specialredskap som till exempel den berömda Facemakern från TV-serien: en mackapär med vilken han kan stjäla någon annans utseende och göra det till en totalt realistisk mask. List är det enda som leder till framgång, och det gäller att hålla tungan rätt i mun.

Precis som i *Metal Gear Solid* ligger mycket av utmaningen i att lista ut hur man ska gå till väga för att lösa problemen. Ska du ta kontakt med Dieter i baren eller först leta rätt på ambassadörens assistent? Ska du bluffa dig förbi vakten eller ska du försöka slå ned honom? Många uppdrag går på tid, så det gäller att tänka snabbt för att ha någon chans.

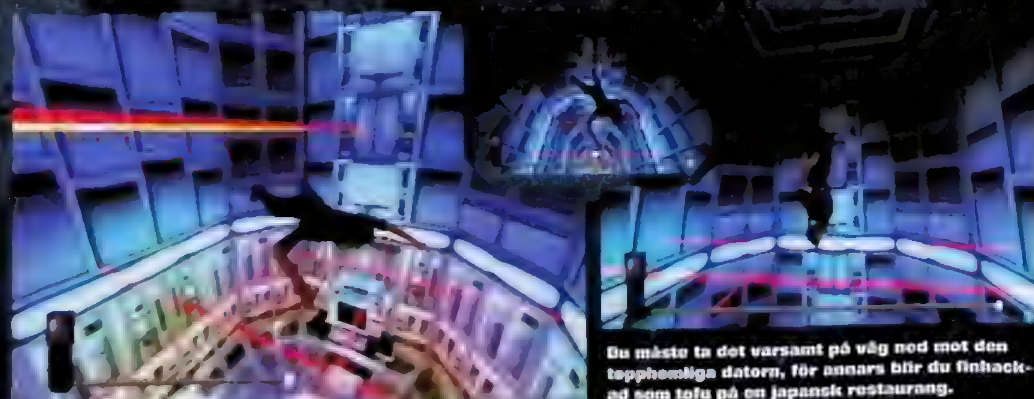
SCEN SEX: KORSFÖRHÖR AV PSM

"Jistanes! Det var ju Mr. Phelps som låg bakom alltihop..." Faktum är att *Mission: Impossible* ser ut att ha använt en dos av sin egen Facemaker. Ett spel som började sitt liv med medelmåttig 3D-programmering och helt förutan snygga grafiska effekter har förvandlats till en slipad och spännande thriller.

Det är ingen överdrift att säga att det inte finns något annat spel som liknar *Mission: Impossible* till PlayStation. Spelets blandning av problemlösning, RPG-element och action är minst sagt ovanlig och kommer att ge mången N64-ägare lång näsa. De otåliga som inte orkade vänta på den här versionen av spelet kommer snart att förstå vilket misstag de begått. Givetvis kommer PSM att hålla ett extra öga öppet för att bevaka hur det går med det här hemlighetsfulla spelet i framtiden.

EN MÄNSKLIG YO-YO

I ett av de mest absurda, men samtidigt mest njutbara, ögonblicken i filmens historia får vi se hur Tom Cruise sakta blir nedfirad genom ett rum fullt av livsfarliga laserstrålar. Nu kan du återskapa scenen i ditt eget hem och själv styra polygonversionen av Ethan Hunt genom de ljusstarka strålarna. Men akta dig så han inte blir skivad!



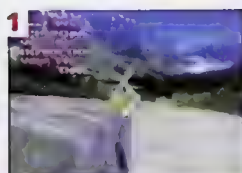
Du måste ta det varsamt på väg ned mot den topphemliga datorn, för annars blir du finhackad som tofu på en japansk restaurang.

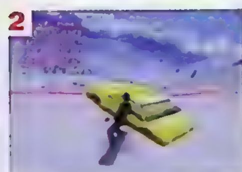
- UTGIVARE: Virgin
- DISTRIBUTÖR: Bonnier Multimedia
- UTVECKLARE: Capcom/Cave
- SPELTYP: Sport



Trick'n Snowboarder

Capcom har rullat upp ärmarna på sina hippa fleecetröjor för att ge oss ett alternativ till *Cool Boarders*.



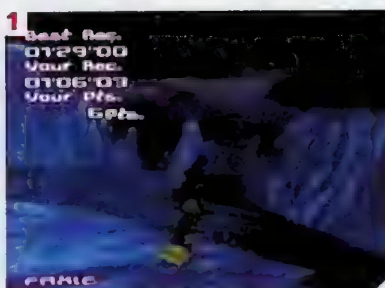


[1-2] Gör ett försök i halfpipen.

Cool attityd, branta berg och hippa kläder; snowboard-åkning innehåller allt detta. Men om man inte heter Zak eller bor långt ifrån backarna kan det kännas som en ganska avlägsen sport. Och då kan man ju rimligtvis inte veta hur det känns att kasta sig ner för ett brant berg med en konkav bräda fastspänd vid fötterna. Men med Capcoms senaste skapelse kan man i alla fall få sig ett hum om hur det är. Förutsatt att spelet är någonting att ha förstås.

Av det vi har sett har utvecklarna lyckats få med både en rejäl portion humor och stor variation. De fyra spelsätten är Alpine, Halfpipe, Snowboard Park (med ramper och hinder) och One Shot Ariel. Totalt finns det tio banor, utspridda från Argentina och hela vägen till Nya Zeeland. Man antar de olika utmaningarna antingen i Free Mode eller Versus Mode.

Det kommer även att finnas ett spelsätt där man ska visa vad man går för framför ett filmteam. Om man inte lyckas imponera på regissören och kameramannen packar de sina saker och ger sig av.





[1-2] Vi rekommenderar att du tar av dig solglasögonen när du kommer till den här backen.

När man har blivit tillräckligt skicklig kommer man kunna spela med tre karaktärer från *Resident Evil 2*. Leon och Claire visar prov på sina slaktarfärdigheter, men zombie-polisen blir ertappad med byxorna nere. Bokstavligen. Och som om det inte skulle räcka finns det även något som heter Replay Edit Mode.

På de första banorna är det inga problem att göra mäktiga airs, men på de senare krävs det timing. Tanken med detta är att spelet ska vara en lika stor utmaning hela tiden. Det tar ett tag att vänja sig vid kombinationen av analog styrning och L-knapparna. Men ju bättre man blir desto grymmare trick och hopp kan man göra.

Trots några kantiga skarvar ser det här ut att kunna bli ett riktigt maxat spel.





FÖRDELAR

- Snyggt redigeringsläge för replays.
- Ordentlig variationsrikedom.
- Snowboardåkande zombier!

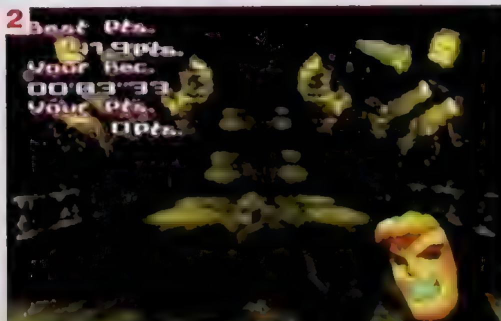
NACKDELAR

- Val-menyn är seg.
- Grafiken går långsamt i vissa partier.

VÅRT STALLTIPS

Även om *Trick'n Snowboarder* inte ser ut att vara det mest polerade spelet rent presentationsmässigt så har det glimten i ögat och en tilltalande humor. Om spelet bara kan finslipas lite kan det mycket väl lyckas ta över tronen från *Cool Boarders 2*.









[1] Visa upp dina glassigaste trick framför kameran. [2] Zombie-polisen verkar lite ringrostig.

SPELIA

Nu ger vi 50% mer för dina spel

se nedan

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	349	300	125
Actua Ice Hockey 2	379	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S Club Edition	449	100	25
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	350	150
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
A!V Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	200	75
Andretti Racing	299	250	100
Anna K Tennis	399	350	150
Ape Escape	429	350	150
Apocalypse	429	250	100
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	299	250	100
Armored Core	399	350	150
Assault	429	200	75
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	399	350	150
Auto Destruct	399	250	100
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	400	175
Baby Universe	399	350	150
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	299	250	100
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	199	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloodlines	399	350	150

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
Bloody Roar	249	200	75
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	429	350	150
Bomberman Hero	399	350	150
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	250	100
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bugs Bunny	449	400	175
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Capcom Generations	RING		
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	299	250	100
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Civilization 2	449	400	175
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	249	200	75
Colony Wars	449	150	50
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	150	50
Constructor	449	400	175
Contra	299	100	25
Cool Boarders	449	200	75
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50

Croc 2 — 449:- — PlayStation

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
Croc 2	449		
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Messiah	RING		
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	479	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	50	25
Descent 2	299	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	150	50
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Diver's Dream	429	350	150
Doom	249	200	75
Driver	429	350	150
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Egypt 1156 BC	379	300	125
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Evil Zone	349	300	125
Excalibur 2555 AD	449	100	25

Titel	Nytt	Beg.	Vi köper
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	299	250	100
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
FA Premier Stars	429	350	150
FA Soccer Manager	RING		
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	249	200	75
FIFA '99	449	350	150
Fifth Element	399	300	125
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	249	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	299	250	100
Forsaken	299	100	25
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429		
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	150	50
Guardians Crusade	449	400	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	249	200	75
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	150	50
Hi-Octane	199	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	299	250	100

Titel	Nytt	Beg	Vi köper
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int Superstar S.Pro '98	499	400	175
Iron & Blood	199	150	50
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	350	150
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	429	350	150
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	100	25
Legend	449	400	175
Legend of Kartia	479	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	150	50
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175

Soul Reaver — 449:- — PlayStation

Titel	Nytt	Beg	Vi köper
Legacy of Kain-SoulR.	449		
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Teräs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monkey Hero	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	150	50
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA PER POSTORDER

Besök vår webside: www.spelia.se Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår spelkunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på sista sidan i annonsen...

..eller faxa in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA PER POSTORDER

Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under Vi köper. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till samma system.

Ex. du får 262,50 i inbyte för Tekken 3: 175 + 50% = 262,50

Byter du mot något nytt eller spel till andra system betalar vi 20% mer dvs 175 + 20% = 210

Överskjutande belopp omvandlas till presentkort mot begagnat.

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg..

Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

Obs! tänk på att om du byter in för mer än du handlar får du självklart ett presentkort mot beg. för resterande belopp.
Varsågod!!!

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.

SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA PER POSTORDER

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken Vi köper.
Dra av 25:- per saknad del (ex. bruksanvisning, framsida eller baksida.)
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 10 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA per postorder.

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer clearingnummer och vilken bank du använder
- Anger du inget eller fel -post, -banglronummer skickar vi automatiskt pengarna med postavi á 45:- som dras ifrån ditt belopp.
- Är du under 16 år ? Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc.) underskrift.

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev (1-2 spel) & 105:-/paket (3-4 spel)
- 3 års garanti på nytt (lasermaskiner = 1 år)
- 1 års garanti på beg. (lasermaskiner = 6 mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller till den 12 Oktober.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel
- Paket tar normalt 3 arbetsdagar innan de når

...kom in till någon av våra butiker (butikerna använder ett eget bytessystem)

Tekniska Högskolan

Söndags öppet

Farsta Centrum

NY BUTIK

Demontering av Multi X-Chip samt service av Playstation inkl. 3 månaders garanti 299:-

Verkstad:

Tekniska Högskolan

THE X FILES

Faktum är att sanningen inte finns där ute. Den finns inne i din blänkande PlayStation, för tack vare Fox och Sony har små grå rymdvarelser och en viss Duchovny kravlat in där...

Det är ingen hemlighet att filmbaserade spel har en benägenhet att vara mindre kul än att få sina fötter avgnagda av köttätande grisar. De är oftast snabbt hopkokta och innehåller knappast något av det vi brukar kalla spelbarhet – även om det finns trevliga undantag. *Phantom Menace*, som kom alldeles nyligen, var ett sådant, och förhoppningsvis kommer Black Ops kommande *Tomorrow Never Dies* att bli ett annat. När nu fyra svarta, blänkande skivor baserade på alla konspirationsteoretikers våtaste drömmar anländer måste vi fråga oss: hur kommer *The X-Files* att bli?

The X-Files är inte baserat på förra årets biofilm, utan på ett avsnitt av TV-serien.

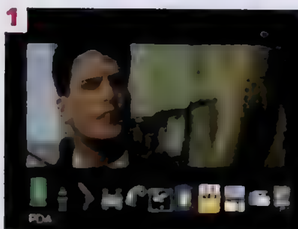
Man spelar som en tidigare okänd FBI-agent, agent Wilmore. Mulder och den förtjusande Scully finns med i spelet, men man kan inte spela som dem. Istället går spelet ut på att hitta allas favorit-agenter, eftersom de har försvunnit. Till sin hjälp har man sina instinkter och några bekanta ansikten, bland andra deras boss Skinner. Och en massa pekande och klickande, förstås.

Sättet man tar sig igenom sitt uppdrag på är inte det vanliga springandet och hoppandet och intensiva knapptryckandet. Istället består hela spelet av renderade videosekvenser. Detta faktum kan vara oroande, vi vet ju alla att FMV har varit en förskräckligt felanvänd nyhet tidigare, och att skapa ett helt spel på detta sätt verkar vara ren galenskap. Men det står klart att *The X-Files* är en kvalitetsprodukt. Videon är klar och skarp, och det är genialiskt av Fox att ha lyckats övertala seriens stjärnor att dyka upp i spelet.

De olika miljöerna är realistiska och samma områden i Vancouver från de första säsongerna används, och skådespeleriet är befriat från de överspelande amatörer som brukar fylla den här typen av spel. Med detta sagt – agent Wilmore är ofta hysterisk. Han gillar att stirra hysteriskt, lägga huvudet på sned och nicka. Dessutom finns här några underbart stylliga scener med den manliga kollegan Cook. Det är svårt att ta den stackaren på allvar.

Även om vi bara har spelat en tidig version av spelet, står det klart

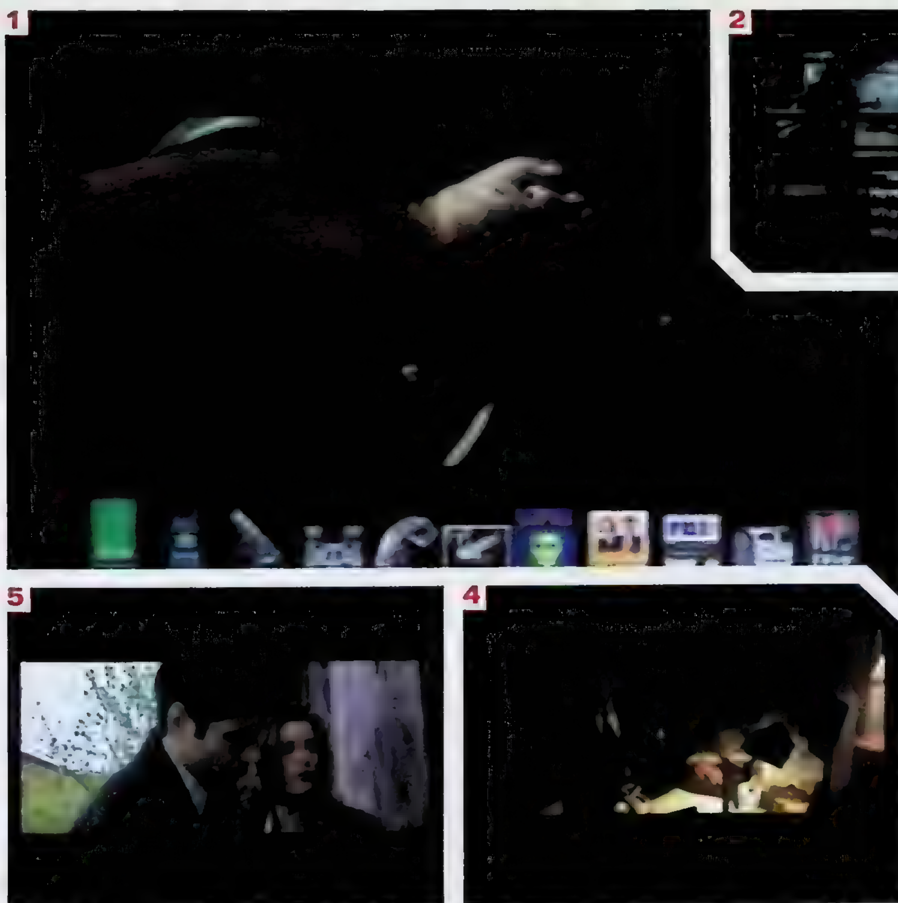
> SPELET GÅR UT PÅ ATT HITTA ALLAS FAVORIT-AGENTER, EFTERSOM DE HAR FÖRSVUNNIT-

1

3

2


[1] Agent Wilmore, det vill säga du. En retsam kille. [2] Mulder och Scully drar konspirationsteorier för varandra. [3] Vår man flint, alltså Skinner.

UTGIVARE:	Fox Interactive/SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Hyperbole	SPELTYP:	Peka-och-klicka-äventyr



[1] En man. Död dessutom. [2] Några knivskarpa FBI-frågor. Professionellt, va? [3] En kvinna. Samt hår. [4] Här har vi dom igen. [5] Du vid ditt skrivbord.

VAD SOM TALAR FÖR SPELET ÄR DESS ATMOSFÄR SOM VERKLIGEN GÖR ATT DET KÄNNS SOM OM MAN ÄR MED I SERIEN.

att *The X-Files* har sina problem. Exakt samma problem PC-versionen led av. Spelet är chockerande begränsant. Att bygga det helt och hållet på FMV har resulterat i minimalt med dialog och specialeffekter. Det är inte mycket man kan göra, och den otroligt begränsade friheten är ofta irriterande.

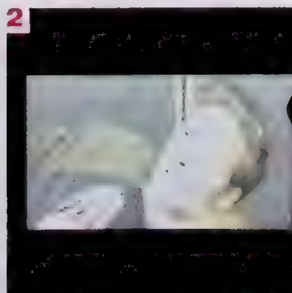
Pekandet och klickandet känns också gammaldags. När man tar sig igenom spelet måste man grundligt genomsöka alla vrår efter användbara objekt och välja mellan oftast tre olika förslag på dialog med alla man träffar på. Detta resulterar i bizarra pussel. För att till exempel komma åt sin egen dator behöver man ett lösenord. För att hitta detta lösenord måste man ta sig till sin egen våning istället för att liksom kunna det utantill. Samtidigt ligger viktig utrustning som pistol och FBI-bricka i olåsta skrivbordslådor. Väldigt märkligt.

Men å andra sidan, *X-Files*-spelet var hela tiden tänkt som ett interaktivt avsnitt av TV-serien där man själv står i centrum. Är detta en dålig idé efter-som man inte kan göra mycket annat än att följa storyn? Tja, en linjär berättelse skadade ju inte *Final Fantasy VII*. Vad som talar för spelet är dess atmosfär som verkligen gör att det känns som om man är med i serien. Trots att Mulder och Scully dyker upp först på den sista skivan ger det faktum att de och andra birollsinnehavare är med i spelet det hela en speciell atmosfär.

Trots de daterade spelelementen kommer seriens fans att gilla spelet, oavsett de innovationer andra företag kommer med. Vad gäller alla andra får ni allt vänta till vår definitiva recension om några månader.







[1] Din chef. Han är ganska grinig. [2] "Snälla, hämta en svagare glödlampa!"

FÖRDELAR

- **Det är *Arkiv X*!**
- **TV-seriens snygga, kostymklädda stjärnor är med.**
- **Det håller hög kvalitet.**

NACKDELAR

- **Består helt och hållet av FMV.**
- **Tjatigt.**
- **Ofta förbryllande pussel.**



VÅRT STALLTIPS

Trots att *X-Files*-spelet faktiskt gör att det känns som om man är med i ett avsnitt av *Arkiv X* är det kriminellt långsamt och otroligt begränsat. Detta märks främst i den lilla mängden dialog, de begränsade rörelserna och den linjära storyn. Detta kan resultera i att spelet blir tråkigt och bokstavligt talat ett spel enbart för fansen.

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET PROVAR SPELEN SOM NÄSTAN ÄR KLARA ATT SLÄPPAS.

Lego Racers

De små Lego-bitarna man lekte med som barn blir nu TV-spel. Återstår bara att se om de är lika roliga som man minns dem.

Ibland går det inte riktigt att sätta fingret på orsaken till varför vissa leksaker blir storsäljare medan andra ratas. Marknadsföringen spelar säkert en ganska stor roll och trots att det är barnen som leksakerna främst är avsedda för måste de även tilltala föräldrarna, eftersom det många gånger är de som betalar. Men det handlar nog också om en slags känsla. För visst kan leksaker vara besjälade.

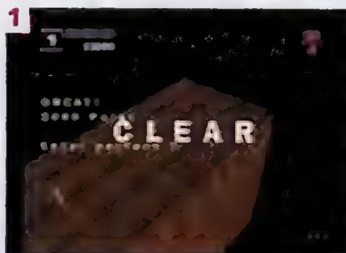
Den danske snickaren Ole Kirk Christiansen började tillverka träankor redan 1932, men hade då garanterat ingen aning om att hans framtid låg i olikformade miniblock av plast. Namnet Lego kommer från de två danska orden leg och godt, som på svenska betyder leka och bra. Med tanke på att Lego-företaget idag är ett av de allra största leksaksföretagen är det ett lämpligt namn. Att sedan priserna på de färgade brickorna är hutlösa är en annan sak.

I takt med att den tekniska utvecklingen har gått framåt har också Lego utvecklats. På åttiotalet kom de första elektriska Lego-konstruktionerna och nu har det blivit dags för TV-spel.

Lego Racers kan beskrivas som en blandning av det klassiska Lego-konceptet – man ska fortfarande bygga saker – och gulliga racingspel som *Micro Machines* och *Speed Freaks*. Man bygger själv sina bilar, bestämmer hur föraren ska se ut och sparar sedan sina skapelser på ett minneskort. Men förutom detta innehåller *Lego Racers* inte många överraskningar. De allra flesta inslagen känns igen från de andra titlarna i genren. Dessutom är det lite dumt att man måste ha en Dual Shock för att överhuvudtaget kunna spela.

Hur som helst, så här går det till. Man spelar antingen själv eller till-

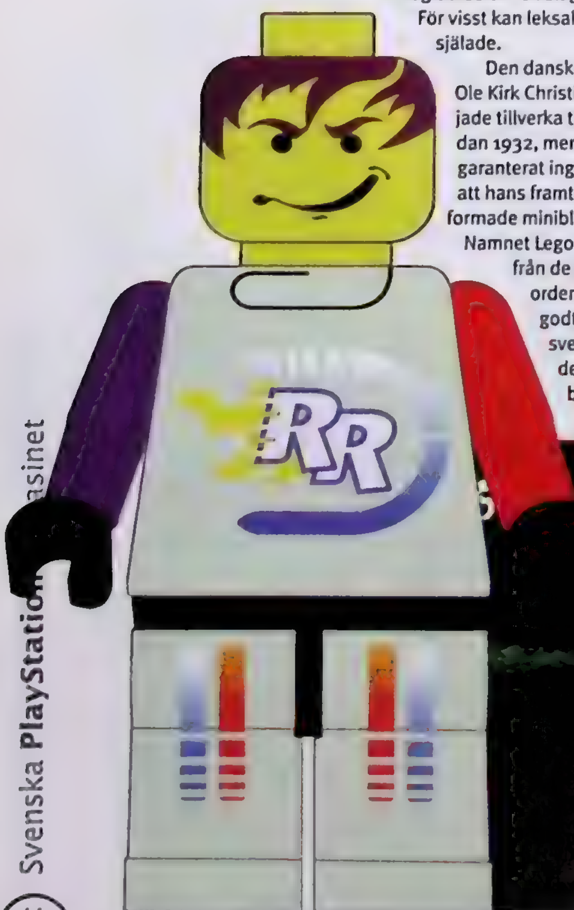
> PÅ ÅTTIOTALET KOM DE FÖRSTA ELEKTRISKA LEGO-KONSTRUKTIONERNA OCH NU HAR DET BLIVIT DAGS FÖR TV-SPEL.

1


2

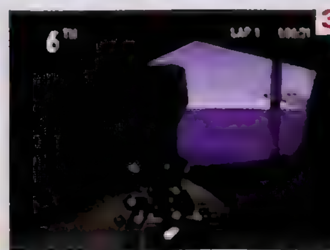

3


[1-3] I *Lego Racers* kan man själv välja hur bilarna ska se ut.



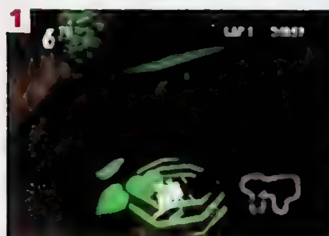
1


2

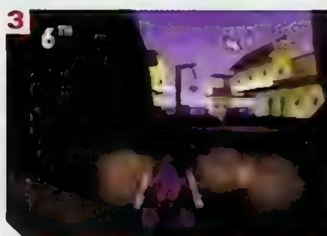

3


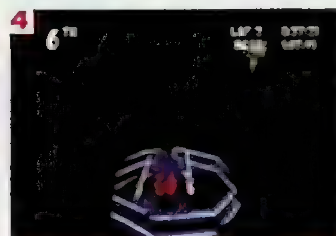
[1] Skogsbanan är på tok för mörk. [2] Se upp för Lego-piraterna! [3] Ingenting är omöjligt så länge man har tillräckligt med fantasi.

■ UTGIVARE:	**Lego Media**	■ DISTRIBUTÖR:	**Egmont**
■ UTVECKLARE:	**High Voltage**	■ SPELTYP:	**Racing**













[1] När man kommer på efterkälke kan det var klokt att titta på kartan. [2] Banorna är fulla med power-ups. [3] På piratbanan kör man runt i ett hamnområde. [4] Det här kraftfältet skyddar mot det mesta. [5] Det här ser ut som ett vattenfall. [6] Gasen i botten. [7] Kolla in vår stridsvagn.

sammans med en kompis. Banorna är byggda med klassiska Lego-teman som förebild, vilket betyder att det finns piratbanor, rymdbanor och me-

MAN BYGGER SJÄLV SINA BILAR, BESTÄMMER HUR FÖRAREN SKA SE UT OCH SPARAR SEDAN SINA SKAPELSER PÅ ETT MINNESKORT.

deltidsbanor. Under loppen samlar man på sig traditionella föremål som raketer, bomber och andra uppgraderingar.

I Single Race Mode finns det från början fyra spelbara banor, och när man börjar tävla kommer det fram ytterligare fyra. Likt många andra leksaks-racing-spel innehåller *Lego Racers* interaktiva miljöer, vilket innebär att det hela tiden pågår saker vid sidan om själva loppet.

Roligast av de fyra första banorna är Desert Adventure Dragway. Där stöter man bland annat på pyramider, tunnlar och grafitti-hieroglyfer. Dark Forest Dash och Magma Moon Marathon är ganska tråkiga, men Imperial Grand Prix är helt okej. Under tiden man spelar spelas passande tramsmusik ur TV:ns högtalare.

Om någon mot förmodan inte skulle vilja bygga sin egen förare, vilket för övrigt egentligen bara handlar om att välja huvudbonad, huvud, jacka och byxor, går det bra att välja någon av de fyra redan färdigbyggda. Som sig bör är de försedda med två svarta prickar till ögon och munnen består av ett tunt streck.

Allra roligast är att bygga sin egen bil. Bara fantasin sätter stopp för vilka sorters fordon man kan skapa. Vill man ha en bil som ser ut som en gymnastiksko är det alltså möjligt.

Dessvärre är det inte lika roligt att köra. Man behöver aldrig bromsa, men jämfört med andra titlar känns Lego Racers ändå ganska segt. Dessutom är laddningstiderna fruktansvärt långa. Som det ser ut i nuläget kommer *Lego Racers* inte ens i närheten av *Speed Freaks*.



FÖRDELAR

- **Du kan bygga bilar.**
- **Du kan bygga förare.**
- **Det är Lego!**

NACKDELAR

- **Lite långsamt.**
- **Inga vibrationer?**

VÅRT STALLTIPS

Att bygga bilar och gubbar är kul, men den viktiga biten – racingen – verkar det vara lite si och så med. Dock finns det några trevliga banor med olika teman, och spelet kan mycket väl bli populärt bland lite yngre spelare.







[1] Bygg din egen. [2] Vi fastnade för stridsvagnen.

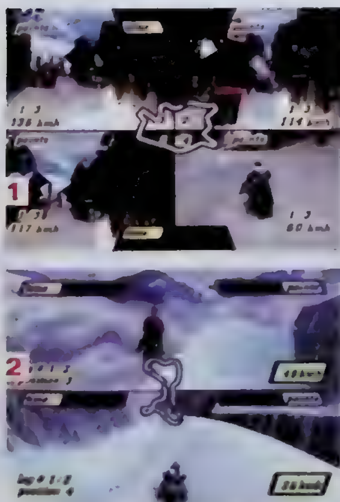
UTGIVARE:	Electronic Arts	DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts	SPELTYP:	Racing

SLED STORM

7500 Poäng för att köra på en kanin? Det verkar som om amerikanerna vill uppmuntra dödandet av små oskyldiga djur.



[1] Det gäller att skaffa sig ett försprång så tidigt som möjligt. [2] Se upp i backen! [3] Lägger man sig bakom en motståndare sprutar det upp snö i ansiktet. Väldigt realistiskt. [4] På natten är det viktigt att strålkastaren fungerar.



[1-2] Möjligheten att spela med delad skärm blir allt vanligare i sådana här sammanhang.

Coolboarders-spelen och kopiorna av dem har alla saknat en sak: möjligheten att köra varv. Så länge man åker utför fungerar det alldeles utmärkt med en snowboard, men vill man ta sig uppför backen är det värre. Det går däremot med en släde. Och det räcker som kompensation för att man missar en hel livsstil med spretiga frisyrer och energidryck.

Från början finns det sex mer eller mindre trendiga slädförare att välja mellan. Trots att de har lite olika egenskaper handlar det mest om ett estetiskt val. När man har blivit varm i kläderna och vunnit några lopp kan man uppgradera sin släde. Med 14 olika sorters uppgraderingar och ungefär tre olika nivåer tillgängliga dröjer det inte länge förrän släden i princip är självgående.

Sled Storm innehåller varken half-pipes eller tricktävlingar, men väl två helt olika sorters banor där man tävlar upp till fyra stycken. De rekommenderade nedfarterna är bara markerade med slädspår i snön, men det finns så många alternativa vägar att det går att klara några av loppen utan att ens bry sig om datorns förslag. Fast så småningom lär man sig vilka vägar som är snabbast och säkrast, och då är det inte lika spännande längre. Kanske skulle man kunna lägga till en funktion som kräver att man följer en på förhand bestämd nedfart när man spelar flera stycken?

Redan utseendemässigt ser *Sled Storm* ganska eget ut. På de banor som utspelar sig i mörker måste man helt och hållet förlita sig på slädens lyse om man vill ta sig ner oskadd. Resten har vi sett förut, men banorna är så pass välgjorda att bara de i sig borde räcka som argument för *Sled Storms* existens. Åtminstone så länge man spelar tillsammans med någon.





FÖRDELAR

- Bandesignen är bland de bästa till PlayStation.
- Stödjer fyrare spelare.

NACKDELAR

- Tricksen i spelet verkar ha slängts in utan någon eftertanke.
- Fler banor vore kul.
- Det är för lätt just nu.

VÅRT STALLTIPS

Saknar variationsrikedomen i tricksen som var så viktigt i *Cool Boarders*, men bandesignen och själva racingen är mycket bra.

UTGIVARE: Mindscape | DISTRIBUTÖR: Wendros
UTVECKLARE: Pure | SPELTYP: Actionpussel



Det här är inte ett beat 'em up med gnagare, utan en ny tolkning av den gamla katten-på-råttan-grejen. Men kan man **ta det här på allvar?**







[1] Är du långsam förstör råttorna möblerna. [2-3] Döda tillräckligt många råttor, och en dörr till nästa nivå öppnas.

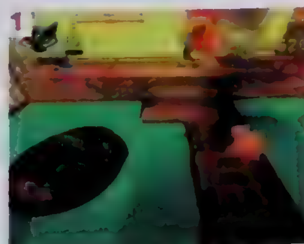


Om det någonsin fanns ett spel vars titel förklarade allt så är det detta. Här finns massor av råttor. Och de attackerar en. Det påminner om Tom & Jerry. Spelarna kan välja mellan åtta katter, alla med olika egenskaper. Varje rum har ett hål eller två i hörnen, från vilka råttgången dyker upp.

Katterna har en pryl som heter Eraticator, vilket är ett sorts råttfångarnät. Genom att hålla X-knappen nedtryckt kan man dra nätet over vissa områden och fånga råttor. Sedan tar man sig till Destructor-ikonen och tömmer nätet. Om man har otur och får på nöten av en gnagare tappar man antingen alla råttor som finns i nätet, eller, om detta är tomt, förlorar ett liv. Och se till att fånga alla råttorna snabbt, annars äter de upp alla möblerna och man får börja om. När man utrotat tillräckligt många råttor öppnas en dörr, och man transporteras till nästa nivå. Tar man sig till slutet av varje episod konfronteras man med en boss.

Om detta låter som ett otroligt enkelt spelkoncept, beror det på att så är fallet. Förvisso planeras en massa extra inslag, men i grunden är detta extremt simpelt. Det kanske mest lovande inslaget är flerspelaralternativet. Det är möjligt att spela upp till fyra styckén, och varje spelare har råttor i olika färger att tampas med.

Rat Attack planerades att släppas i mars, men har nu flyttats fram till september. Vissa spelelement håller man fortfarande på att putsa på, men om inga radikala ändringar görs lär detta bli väldigt simpelt.





[1] Se upp för den där jycken. [2] Här tömmer man Eraticatorn.



FÖRDELAR

- Det finns inget liknande.
- Frenetisk flerspelarvariant.
- Över 50 nivåer.

NACKDELAR

- Simpelt.
- Likartade nivåer.
- Begränsad hållbarhet.

VÅRT STALLTIPS

Jaga råttor. Fånga dem. Gör dig av med dem. Ett enkelt koncept, men om det görs på rätt sätt kan det bli beroendeframkallande. Pure lägger ner mycket tid på att stoppa in extrainslag, men än så länge verkar de inte ha gjort något för att göra *Rat Attack* djupare. Dess eventuella framgångar hänger nog på om flerspelaralternativet är snabbt och vitt nog för att fånga folks uppmärksamhet.

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-speler
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer [illegible]
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte [illegible] den där helt klockrena suc[illegible].
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före ko[illegible]
4	Underkänt på [illegible] flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

SpelTest

RECENSIONER





[1-2] Ha tålamod. Om du väntar tills turbomätaren är full får du superfart. [3] Vad hände med lyset? Aha.... [4] Trippel-missilerna är faktiskt inte så bra som de låter. [5] Halvvägs till att bli osynlig. [6-10] Det finns ett vapen för varje tillfälle som bara väntar på att plockas upp. Se till att inte vara utan allt för länge. Motståndarna är inte dumma.

Speed Freaks

Det är dags att trampa gasen i botten med polarna. Mario Kart har förlorat tronen när det gäller go-kartracing.

PlayStation-ägarna har det ganska bra. Spänning får vi när vi spelar *Metal Gear Solid*, realistisk bilkörning finns att hämta i *Ridge Racer Type 4* och när vi känner för riktigt mycket action kan vi spela *Tomb Raider 3*. Men ändå är inte allting helt perfekt. En viss italiensk rörmokare brukar ha en otäck förmåga att reta upp oss. Fram tills nu har *Mario Kart* varit det bästa go-kart spelet genom tiderna. **Visserligen har vi PlayStation-ägare kunnat spela *Micro Machines* och *Circut Breakers*, men om man ska spela tillsammans med någon** är de inte riktigt lika roliga som Nintendos klassiker. Men i och med *Anna Kournikova´s Smash Court Tennis* och det fantastiska *V-Rally 2* fick vi bevis på att det går att göra grymma spel för flera personer också till PlayStation. Och nu har vi äntligen fått ett go-kart-spel som överträffar *Mario Kart*.

Sonys senaste bidrag till genren är inget originellt spel. Både *Metal Gear Solid* och *Tomb Raider* var revolutionerande när de släpptes, men *Speed Freaks* innehåller inte mycket som vi inte har sett förut. Ändå är det av samma kaliber. Det är ett sådant där spel som det inte kommer många av per konsol.

För att ett spel ska bli riktigt bra krävs det mer än en bra idé. Det som räknas i slutändan är utförandet. *Bomberman Fantasy Racing* är ett bevis på att i alla fall den här typen av spel kräver väldigt mycket arbete för att de ska bli lika roliga som de låter. Det räcker inte att de är söta.

Det kanske vore snällare att kalla förarna i *Speed Freaks* gulliga, men faktum är att de är en samling dårar. I början finns det sex karaktärer i olika storlekar att välja mellan: fartdåren Monty Carlo, vilden Tabatha, energiknippet Monica, matvraket Tempest och tänka-



■ UTGIVARE:	Sony	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Funcom	■ SPELTYP:	Racing



[1-4] Varje bana har sin egen utformning och det gäller att kunna variera sin körstil. [5] Hej på dig. [6] Med hjälp av några extra hästkrafter och L-knapparna går det bättre att ta kurvor.

ren Brains. Egentligen är det sju karaktärer eftersom den sjätte, Buster, har sällskap av den snikne Wedgie.

När man har kommit en bit i spelet dyker det upp nya förare, däribland Brains robot B-MER och hunden Cosworth. Bortsett från en häftig passion för galen racing har samtliga karaktärer händer, fötter och stora huvuden. Även bilarna är ganska minimalistiskt designade. Förutom en motor är de utrustade med en ratt och fyra hjul. Mer än så är det faktiskt inte.

> NÄR MAN HAR KOMMIT EN BIT I SPELET DYKER DET UPP NYA FÖRARE, DÄRIBLAND BRAINS ROBOT B-MER OCH HUNDEN COSWORTH.

Genom att strunta i ovidkommande saker har Funcom, som för övrigt håller till i Dublin, kunnat koncentrera sig på det som är viktigt, däribland förarna. När man kör om en annan karaktär gör ens egen förare en grimas så att motståndaren ska se vem som körde om. Och om någon faller offer för ens projektiler eller någonting liknande inträffar får ens karaktär ett slag av kombattanten i fråga.

Trots att bilarna varken har precis fysik eller särskilt många mekaniska detaljer är de ändå olika. Det tar till exempel längre tid för Tempest att accelerera, men när han väl får upp farten går det undan. Monica är däremot ganska långsam och betydligt lättare, vilket gör att hon svänger bättre och fortare kommer tillbaka in i loppet efter en krasch.

Själva spelandet kan gå till på olika sätt. Om man vill går det bra att ställa upp i ett lopp i taget och är man ute efter att sätta nya rekord ska man ge Time Attack Mode ett försök. I Tournament Mode kör man fyra lopp. Lyckas man komma trea eller bättre får man tävla mot en boss, spela fyra nya banor och så vidare. Kommer man etta dyker det upp nya valmöjligheter och banor i bonusmenyn.

Banorna är hur kul som helst och befriade från allt vad realism heter. Och trots att de inte är sär- ►



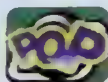
[1-2] Försvinn! Jaså, du har inget vapen. Tråkigt för dig. Hej då.

VAPEN

De små galningarna älskar vapen. Snart kommer även du att göra det.



ENKEL MISSIL
Det är svårt att sikta, så vänta tills motståndarna är nära.



DÄCKPUNKTERAREN
Det bästa vapnet. Punkterar samtliga däck på den bil som kör på den.



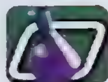
MÅLSÖKANDE MISSIL
Avfyra och låt missilen göra jobbet. Överlägsen den enkla varianten.



RÖD BOMB
En kraftfullare variant av den vanliga bomben.



ELCHOCK
Rensar undan allt som kommer i dess väg.



OSYNLIGHETS-DRYCKEN
Gör en osynlig och immun mot attacker.



TRIPPEL-MISSILER
Samma effekt som den enkla missilen, men man avfyrar tre åt gången.



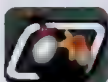
TURBO
En power-up som ger turbofart. Vänta tills mätaren är full för att få superfart.



SLEM
När man åker på en slempöl tappar man både fart och kontroll.



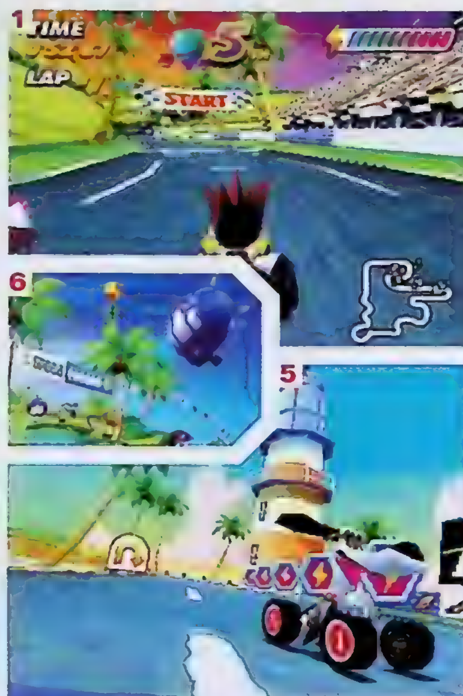
MASKINGEVÄR
Skjuter iväg åtta kulor. För att målet ska skadas måste fyra träffa.



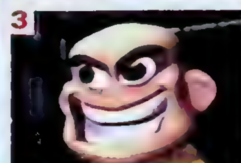
BOMB
Placeras med fördel i närheten av andra föremål.



FLYGANDE BOMB
Faller ner från himlen. Motståndarna har ingen aning om vad som händer förrän det är försent.









[1] En dålig placering kan föda mycket hat. [2-4] Ingen dum inledning. [5-6] Montys hund Cosworth kliver in i handlingen.

ISTÄLLET FÖR DÅLIGA FÖRSÖK ATT EFTERLIKNA VERKLIGHETEN HAR FUNCOM VALT ATT SATSA PÅ SKÖNT KLUMPIGA 3D MILJÖER.

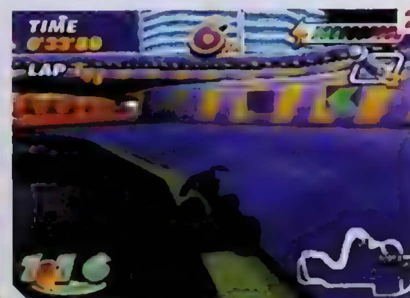


skilt detaljerade är grafiken ändå fin. Istället för dåliga försök att efterlikna verkligheten har Funcom valt att satsa på skönt klumpiga 3D miljöer.

Varje bana har sin egen karaktär, men samtliga är mer eller mindre baserade på fyra miljöer: stadsmiljö, smutsig racingmiljö, tropisk miljö och strandmiljö. Att *Mario Kart* har varit en stor inspiration är helt uppenbart, men grafiken i *Speed Freaks* är vassare än i Nintendos gryniga försök. Trots att man kör väldigt fort ser man hela tiden miljöerna man passerar. De allra bästa godbitarna finns på de långa raksträckorna, vilket gör att man hinner njuta extra länge av programmerarnas hårda arbete. Dessutom är banorna väldigt varierande. På strandbanorna åker man till exempel genom skogspartier, på sandstränder och in i lavafyllda grottor.

Istället för att tvunget följa en viss väg kan man utforska banorna och hitta alternativa vägar. Ofta finns de på relativt svåra partier. Och bakgrunderna ligger inte bara där som snygga kulisser utan kan, nästan som extra förare, påverka utgången av loppen. Men trots att helhetsintrycket imponerar finns det faktiskt





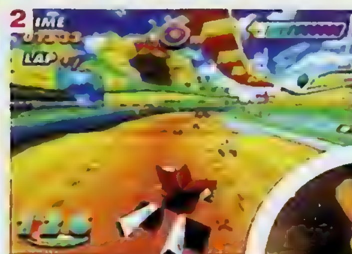




[1] Den knäppaste föraren är Buster, som för övrigt alltid håller ihop med sin bästa vän Wedgie. [2] Men den här dreglande valpen är inte mycket bättre. Egentligen är de galna hela bunten.

Speed Freaks



















[1-9] Räkna inte med att hela tiden kunna glida fram på fin asfalt. Vissa underla kräver att du byter körstil. Med power-ups blir det ofta lite lättare, men du kommer också att behöva tur.



några små brister i grafiken. **Och att behöva finn sig i att motståndarna då och då syns genom solida väggar kan vara ganska irriterande.**

På varje varv finns det två sorters saker at plocka upp. Den ena är power-ups. Dessa fyller på fartmätaren, som indikerar den mängd turbofart man har till sitt förfogande. Väntar man tills mätaren är helt full får man superfart. Den andra typen av saker som man ska samla på sig är vapen. Dessa varierar från missiler som kräver stor precision och maskingevär till målsökande missiler. Som försvar kan man hitta föremål som gör en osynlig och immun mot attacker. Allra roligast är dock det föremål som punkterar motståndarnas däck. Gemensamt för alla dessa saker är, förutom att de härstammar från *Wipeout* och *Mario Kart*, att de finns utspridda nästan överallt så att man sällan sk vara helt försvarslös.

De datorstyrda motståndarna är inte till för att hålla en sällskap och det gäller att vara beväpnad till tänderna om man ska ha en chans att komma först i mål. Allra värst är de små motståndarna. De tycks ha väldigt mycket aggression som behöver komma ut och trots att man gång på gång sätter dem på plats vägrar de att ge upp.

Att ligga i ledningen har sina fördelar, men man blir samtidigt ett hett villebråd. Ofta händer det att man halkar ner till sista plats. Naturligtvis tär det på nerverna, men varje gång man slänger handkontrollen i marken vet man innerst inne att man snabbt kommer att plocka upp den. Och det är just den sortens egenheter som gör *Speed Freaks* så underhållande för fler spelare. Vi ▶

DE DATORSTYRDA MOTSTÅNDARNA ÄR INTE TILL FÖR ATT HÅLLA EN SÄLLSKAP OCH DET GÄLLER ATT VARA BEVÄPNAD TILL TÄNDERNA OM MAN SKA HA EN CHANS ATT KOMMA FÖRST I MÅL.









[1-3] Den fina ljussättningen gör att spelet verkligen känns levande

Speed Freaks



[1-3] Att vinna är inte allt. Men när man spelar *Speed Freaks* känns ändå allt annat irrelevant.

FYRA SPELARE SAMTIDIGT

Det är roligt att spela själv, men med en Multi-tap blir det ännu bättre. Bjud in några goda vänner och sätt i gång. Eller varför inte några personer som du verkligen hatar...



har sannerligen inte blivit bortskämda med spel som utnyttjar Multi-tap på ett bra sätt, men nu har vi äntligen fått ett.

Men *Speed Freaks* har också en mörk sida som överskuggar festligheterna. Samtidigt som det erbjuder förstklassig underhållning är det ett slagfält där man kan göra upp ouppklarade vendettor. Och har man ingenting otalt med sina vänner innan man börjar spela dröjer det inte länge förrän man börjar irritera sig på dem. Men det goda övervinner det onda. Det finns inget bättre än att köra om en motståndare på mållinjen. Särskilt inte när han eller hon har försökt sätta käppar i hjulen för en under hela loppet. Fast när samma sak händer en själv blir man förstås inte lika glad.

DET FINNS INGET BÄTTRE ÄN ATT KÖRA OM EN MOTSTÅNDARE PÅ MÅLLINJEN. SÄRSKILT INTE NÄR HAN ELLER HON HAR FÖRSÖKT SÄTTA KÄPPAR I HJULEN FÖR EN UNDER HELA LOPPET.

Funcom har gjort ett spel som, trots att det kan verka ganska simpelt och alldagligt, innehåller det mesta man kan begära av ett TV-spel. Bara det faktum att det lämpar sig såväl för lek som högst allvarliga uppgörelser gör det till något alldeles extra. Det kanske inte är lika tufft som *Wipeout*, men det verkar omöjligt att tröttna på det. Spelar man ensam får man hela tiden nya utmaningar och belöningar och är man flera får man uppleva någonting som till och med överträffar de allra bästa "seriösa" racing-titlarna. Det är definitivt bättre än *Mario Kart*, men det är inte det som är poängen. *Speed Freaks* utklassar allt annat i genren och är ett måste för alla PlayStation-ägare med vänner.

Alternativen:

Circuit Breakers	8/10	*PSM06*
Speed Freaks	9/10	*PSM21*
Bomberman F Racing	6/10	*PSM18*



[1-2] På raksträckorna får man tillfälle att njuta av den fina grafiken.

BETYG

GRAFIK:	Fet, klumpig och vacker som en vårdag	8
SPELBARHET:	Enkelt på ett bra sätt	9
HÅLLBARHET:	Med Multi-tap räcker det hur länge som helst	8

Tyngdpunkten ligger på spelbarheten, och *Speed Freaks* opretentiösa framtoning är uppfriskande. Det innehåller allt man kan begära och lite till.

9 AV 10

En spelare · Minneskort kompatibelt · Dual Shock-analog kompatibelt

UTGIVARE:	Cryo Interactive	DISTRIBUTÖR:	IQ Media
UTVECKLARE:	Cryo Interactive	SPELTYP:	Äventyr

Dreams

Är detta nya äventyr ett verkligt drömspel eller rör det sig snarare om en otäck mardröm?





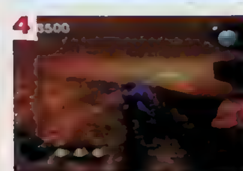


[1–4] Ta kål på mardrömmarna genom att sparka, slå eller förinta dem med mana. Gäsp. [5] Att flyga är kul, men bara i tio sekunder. [6–7] Dina vägledare i drömmarnas land.



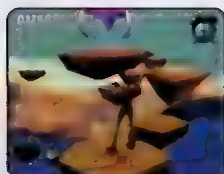






Drömmar är underbara, eller hur? Senast i morse vaknade du kanske helt övertygad om att dina två nyvunna miljoner fanns i tryggt förvar på ditt bankkonto. Och sedan har vi ju den gången du sparkade in det avgörande målet i VM-finalen mot Brasilien. Men tyvärr är ju drömmar inte alltid så trevliga, och visst händer det att vi snarare vaknar kallsvettiga med minnet av att ha släppt in det där VM-målet istället för att ha skjutit in det.

Spelet *Dreams* passar tyvärr mest in på den senare typen av nattlig fantasi. Bortsett från den vansinniga introsekvensen har spelet inte mycket till handling, och det lilla som bjuds är lika förvirrande som ytligt och trist. Huvupersonen Duncan, vars namn är något underligt med tanke på hans roll som präst i det antika Egypten, råkar i samband med en magisk ritual fastna i drömmarnas värld, där handlingen alltså utspelar sig.



Rent praktiskt handlar det om att spelaren måste bemästra vad som kallas "The Will", alltså "viljan", för att hoppa mellan plattformar och samtidigt oskadliggöra alla de fysiska manifestationer av mänskliga mardrömmar som angriper huvupersonen.

Genom att använda sig av gammal hederlig magi kan Duncan förvandla sig själv till två alternativa karaktärer; en stor knallblå snubbe eller en tjej med vita hotpants. Eftersom det är din dröm är det du själv som bestämmer vem du ska vara. Tyvärr får man knappast någon chans att komma in i historien, eftersom dessa karaktärer totalt saknar bakgrund och personlighet. Men självklart har båda karaktärerna sina egna styrkor och svagheter. Farbror Blå har en rejäl rallarsving att ta till och fröken Workout kan lyfta sig själv till oanade höjder med hjälp av mana, spelarens magiska källa i drömmarnas land. Genom att plocka upp särskilda föremål får karaktärerna tillgång till mer mana och blir därigenom starkare.

Hjälp på vägen får man av diverse underliga själar och deras väl menade tips. Tyvärr kan man knappast kalla dem ärliga, eftersom de konsekvent undviker att dela med sig av det absolut mest användbara tipset i hela spelet: att helt enkelt lägga ned handkontrollen och stänga av. En lösning man i och för sig snabbt kommer fram till på egen hand.

Efter bara några minuters hoppande mellan plattformar, nappatag med mardrömsmonster och magiska extravaganser börjar tristessen bulta som en rungande huvudvärk. Trots några tämligen häftiga mellansekvenser och den faktiskt ganska sköna känslan av att glida igenom luften innehåller spelet på tok för lite variation för att vara underhållande i mer än två sekunder.

Kanske är *Dreams* resultatet av en otäck kollektiv bakfylledröm efter en personalfest på Cryo. Kanske ville programmerarna helt enkelt dela med sig av hemskheterna i rent terapeutiskt syfte. Men vad det än var som gjorde att det här spelet kom till världen är den slutgiltiga produkten inget annat än en ren mardröm vad spelglädje och underhållning beträffar.

Alternativen:

Tomb Raider 3	
10/10	PSM13
Dreams	
3/10	PSM21

BETYG

GRAFIK:	Fina videosekvenser men hemsk i övrigt	4
SPELBARHET:	Trist och enformig	3
HÅLLBARHET:	Minuter, snarare än timmar	2

Dreams är ett försök att skapa ett drömlikt och mystiskt äventyr i 3D, som misslyckas totalt.

3 AV 10

Castrol Honda Superbike Racing

Äntligen en superbike-simulator till PlayStation. Men är den verkligen så rolig som vi hade hoppats?









[1] Om du inte är en gud på bågen kommer du bara att få se de andra förarna vid starten. [2-5] Oh så skönt med nylagd asfalt. Tyvärr får du bara köra fort på de långa raksträckorna. [6] Du kanske överlever, men det gör inte bågen.

Vad är det som får vuxna män att drömma sig bort från kontoret till friheten på dammiga amerikanska landsvägar? Vad var det som gjorde männen i *Easy Rider* till sådana legendariska hårdingar? Vad är det som gör att skäggprydda medlemmar av Hell's Angels alltid ser hårdast ut, trots att de parkerat bredvid en fet, knallröd Ford Mustang från 1967? Motorcyklar så klart. Men trots att de motordrivna tvåhjulingarna väcker sådan åtrå hos så många finns det fortfarande nästan pinsamt få motorcykelspel till PlayStation.

Bara i år har det fullkomligen regnat spel med bokstäverna GT, RR och VR i titlarna. Men för de som föredrar två hjul framför fyra har det inte funnits mycket att glädjas åt sedan *Road Rash* och *Moto Racer* dundrade in på TV-spelsscenen. Nu har *Castrol Honda Superbike Racing* kommit för att rätta till den saken. Istället för att följa samma vilda grovhuggna recept som sina föregångare har det här spelets utvecklare valt en mer realistisk inriktning. *Castrol Honda Superbike Racing* är den första riktiga motorcykelsimulatorn på PlayStation, vilket innebär att det nu handlar mer om precision och motorinställningar än att bara dra på ett par läderbrallor och slå sina motståndare på käften med basebollträ.

STYRNINGEN AV DIN MOTORCYKEL MÅSTE SITTA I RYGGMÄRGEN OM DU VILL VINNA ETT LOPP.

Bakom styret på 1997 års mästerskapsvinnande båge, Honda RC45, har spelaren möjlighet att välja mellan 14 olika banor, från Leicester till USA, och ge sig i kamp mot upp till 23 motståndare på varje. **Men innan du sätter igång måste du sätta dig in i motorcykelns svårhanterliga teknik och lära dig att älska bromsen.** Utvecklarna har gjort sitt bästa för att ge spelaren chansen att lära sig tekniken bit för bit på ett enkelt sätt, men tyvärr har de misslyckats fatalt.



På den lättaste svårighetsnivån hjälper datorn till med inbromsningarna, visar åt vilket håll nästa kurva lutar och din motorcykel är dessutom totalt osårbar. Forutom att satta stödhjul på cykeln finns det inte så mycket mer att göra för att loppen ska bli så lätta som möjligt. Och tyvärr blir de på tok för lätta. Så när man till slut tar sig i kragen och går vidare till den andra svårighetsnivån blir chocken total. De enda ställena där man kan släppa loss är de riktigt långa raksträckorna, för i kurvorna gäller det att ta sig fram i vad som känns som snigelfart for att ha ens skuggan av en chans. När man så småningom avancerar till den svåraste nivån







■ UTGIVARE:	THQ	■ DISTRIBUTÖR:	Jack of All Games
■ UTVECKLARE:	Interactive	■ SPELTYP:	Racing



[1-4] Tro det eller ej, men alla dessa är olika banor. Att du bara får chansen att köra med sponsorns egen motorcykel bidrar inte heller till variationen. [5] Åh titta, ett hus! Men fler miljödetaljer än så blir det inte.



OM DET NÅGONSIN FANNS ETT SPEL SOM BEHÖVER EN FÖRBÄTTRAD UPPFÖLJARE SÅ ÄR DET DET HÄR SPELET.

räcker det med att så mycket som vidröra en annan båge eller bromsa in en nanosekund för sent för att hela ekipaget ska braka rakt in i sargen, gruset, publiken, eller vad som nu finns vid sidan av banan.

Med analog styrning, där gasreglaget styrs av den högra styrspaken, blir styrningen mer intuitiv än i andra racingspel. Men styrningen måste bli lika naturlig som andningen för den som hoppas på att vinna. Motståndarnas artificiella skicklighet är noggrant slipad och därför blir den som gör det minsta misstag omedelbart sist i körfältet.

I spel som till exempel *Gran Turismo* matchas den noggranna styrningen av så gott som fotorealistisk grafik, men så är det inte i *Castrol Honda Superbike Racing*. Banorna är så torftigt utformade att ena kurvan är den andra lik hela tiden, vilket gör turneringarna oerhört krävande för tålamodet. Detta må vara en realistisk gestaltning av racingformen som sådan, men några artistiska inslag hade inte gjort spelet ett dugg sämre.

I jämförelse med andra racingspel har *Castrol Honda Superbike Racing* inte mycket nytt att erbjuda. Enbart bytet från fyra till två hjul räcker inte för att dölja det fantasilösa upplägget och spelets totala brist på detaljer. Det förefaller som att utvecklingsteamet lagt ned så mycket arbete på att med hjälp av Hondas racingteam få fysiken exakt rätt att resten av spelet bara fått bli hur som helst.

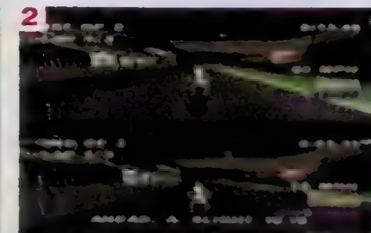
Det enda som gör det här spelet intressant över huvud taget är att det innehåller motocyklar. Om du bara är ute efter ett bra racingspel gör du klokast i att ta en titt på något av de mer kända spelen. Om du verkligen vill ha ett spel med motorcyklar finns det f alternativ som gestaltar genren på ett klumpigare sätt. Om du har tålamodet hos ett helgon har du visserligen en chans att rå på det här spelet, men att försöka uppnå total spirituell harmoni och perfektion kan i så fall visa sig vara det enklare och klokare valet.

Utvecklarna på Interactive har lyckats ta fram en naturtrogen och exakt simulation, men samtidigt är *Castrol Honda Superbike Racing* som ett stort paket saltiner. Med lite ansträngning går de att äta till en början, men efter ett tag blir de så sura och svårsmälta att du inte kan annat än spotta ut. Några fler motorcykla och lite mer intressanta banor hade gjort det här spelet mer ätbart, men nu är det som det är och alltså trist. Om något spel någonsin behövt en uppföljare för att rätta till originalets brister så är det *Castrol Honda Superbike Racing*.

Alternativen:

Moto Racer 2	7/10	*PSM12*
CH Super Bike Racing	6/10	*PSM21*





[1-2] I spelet kan du också köra båge mot en kompis.

BETYG

■ GRAFIK:	Funktionell men enahanda	5
■ SPELBARHET:	Kräver ett helt livs engagemang	8
■ HÅLLBARHET:	För svårt för sitt eget bästa	5

För dig som verkligen älskar motorcyklar kan detta eventuellt vara något att ha, men den som bara vill ha kul i hög fart bör se sig om efter ett annat alternativ

6 AV 10



[1-5] *WWF Attitude* har allt från vilda hoppsparkar till det realistiska Pay Per View. [6] Det finns helt vanliga turneringar också.

WWF Attitude

Är det sant? Ett wrestlingspel man faktiskt vill spela? Ett wrestlingspel som utmanar till och med de bästa beat 'em up-spelen i spelbarhet? Vart är världen egentligen på väg?

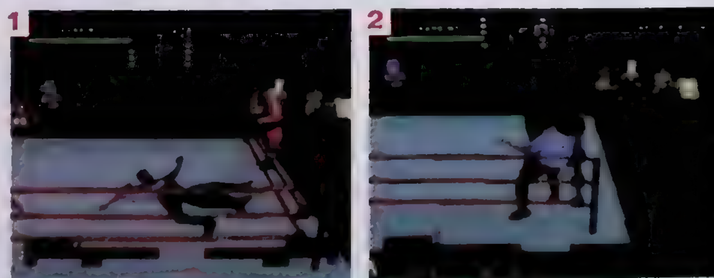
Vad wrestlingspel beträffar är allmänheten uppdelad i två läger. I det ena tycker man att de inte är något annat än medelmåttiga beat 'em up-försök som belamrats med mängder av officiellt licens-trams. Men i det andra lägret finns de människor som tycker att wrestlingspel är det roligaste som finns på vår annars ganska fredliga planet. På PSM-redaktionen tillhör vi oftast det första lägret, mycket bara på grund av det otroliga antal spel av den här typen vi tvingas ta strupgrepp på, och det faktum att de flesta av dessa spel inte är värda ens råkostnaden av de CD-skivor de levereras på. Att de oftast får dåliga betyg beror helt enkelt på att de är dåliga spel.

För i princip har vi ingenting emot genren. Ta *WWF Attitude* till exempel. Det är ett bra spel. Det ger ett genomarbetat helhetsintryck, det är proppfullt med valmöjligheter och finesser och framför allt är det underbart roligt att spela.

Om man talar med utvecklingsteamet på Acclaim märker man att arbetet med *WWF Attitude* varit en passionerad strävan och inte bara något trist heltidsjobb. På Acclaim älskar man wrestling, vilket resulterat i att *WWF Attitude* innehåller ett stort antal olika spelsätt och insiktsfulla referenser till verklighetens wrestlingvärld (om man verkligen kan se den som en del av verkligheten, vill säga). Men att berätta om varenda variation på temat som Acclaim fått med i det här spelet skulle ta mer plats än vad en enda recension räcker till, och att förklara samtliga detaljer för de som inte har någon större koll på wrestling skulle kräva ännu mer plats. Det är svårt att uttrycka exakt hur komplett denna nya wrestlingupplevelse är.

> SPELET BJUDER PÅ EN VARIATIONSRIK TURNERING, DÄR DU FÖRSÖKER KLÄTTRA PÅ RANKINGLISTAN.

Därför går vi in på några av våra egna favoritinslag istället. Career Mode är till exempel otroligt kul, Last Man Standing är suveränt om man är flera som spelar



[1] Hårdare än Fia med knuff. [2] Är det där verkligen sport?

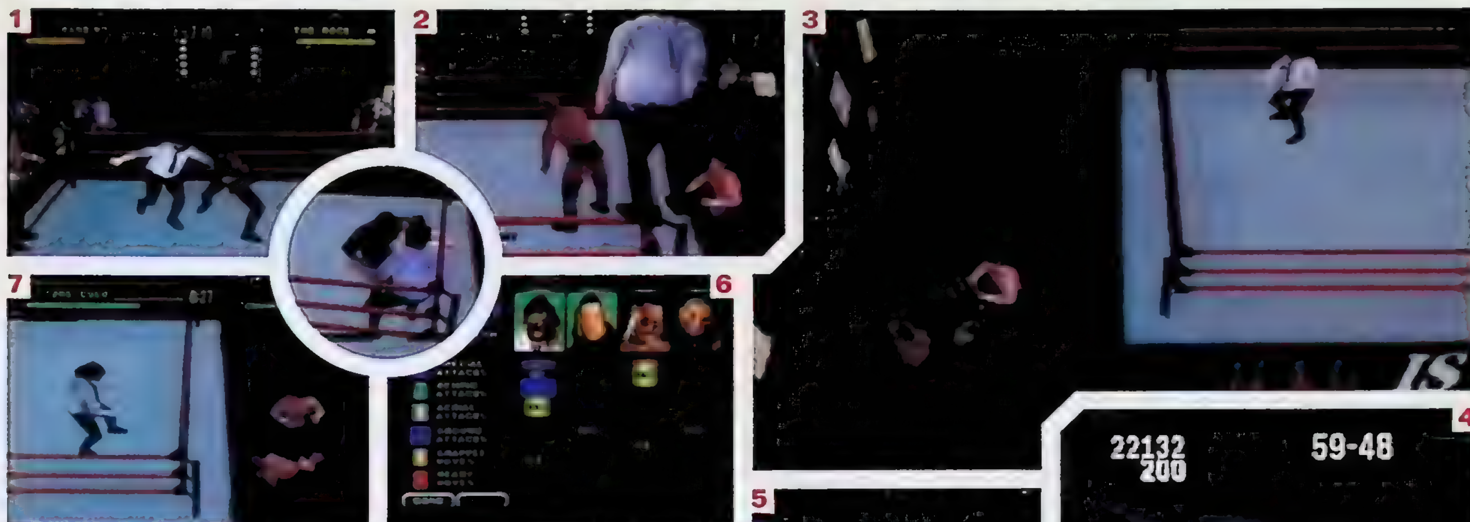








■ UTGIVARE:	Acclaim	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE:	Acclaim	■ SPELTYP:	Wrestling



[1] Ställ dig där borta, tack. [2] Snart går det illa... [3] Fläskhambo kan även dansas på tre. [4] Energimassage på fel sätt. [5] Riktiga män brottas med öronen. [6] Vem var bäst? [7] En mänsklig skateboard.

och Pay Per View-inslaget är en verklig tour de force för utvecklarnas strävan efter att skapa det kompletta wrestlingspelet. I USA har man arbetat hårt med marknadsföring för att få "sporten" att framstå så kvalitativ som möjligt för de dyra pengar det kostar för tittarna att få in spektaklen i sina TV-apparater. Pay Per View är en betaltjänst som vuxit så stor med wrestlingprogrammens hjälp att det nästan är skrämmande, och att ha med sagda fenomen i ett TV-spel är minst lika skrämmande. Men så ser världen ut, och det har Acclaim lagt märke till.

Tillbaka till Career Mode. Ett av de vanligaste problemen med beat 'em up-spel är att den grundläggande utmaningen för en spelare alltid är en lika trist och själlös tillställning, oavsett hur bra spelet är i övrigt. Men i *WWF Attitude* erbjuds spelaren ta del av en rejält varierad turneringsstruktur, med målet att stiga i ära och berömmelse som en uppmuntrande morot i bakgrunden. Istället för att bara ta sig an ett spels karaktärer en efter en får spelaren i *WWF Attitude* kämpa sig genom datumen i en späckad brottningskalender där ingen kamp är den andra lik. Detta är ett genialt inslag som andra speluvecklare verkligen borde ta sig en titt på.



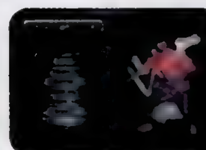
Givetvis skulle dessa olika presentationsformer vara helt värdelösa om spelets känsla inte var lika bra, men i *WWF Attitude* har spelmotorn allt som krävs för att matcha det briljanta upplägget. Visserligen har man knappast försökt sig på några större innovationer vad kontrollen beträffar, men spelet är föredömligt lätt att komma in i. Om du någonsin känner att du inte får till just de tekniker du skulle vilja behärska är det bara att ta en snabb titt i Start-menyn, där en rad användbara förslag genast uppenbarar sig. Därför blir matcherna i *WWF Attitude* aldrig till sådana hopplösa kombinationsparoxysmer som vi är vana att se i andra wrestlingspel, vilket i sanning är ett trevligt faktum.

Och spelet ser inte fy skam ut heller. Varje råbuse utstrålar en häpnadsväckande tyngd som gör honom realistisk. I *WCW Nitro*, till exempel, var polygonerna slarvigt sammanfogade och gled ofta in i varandra på ett spöklikt sätt. Men så är icke fallet med *WWF Attitude*. **Fansen kommer att jubla över karaktärernas verklighetstrogna framställning medan andra kan gotta sig åt spelets rent estetiska briljans.** Det slöar inte ned sig heller, inte ens när fyra spelare klampar runt i ringen samtidigt. Suveränt renderade karaktärer och snabb och aggressiv action – vad mer kan man begära?

WWF Attitude är ett sjusärdeles wrestlingspel. Det är lätt att rynka på näsan åt den så kallade brottningens pompösa pantomim, men att för den skull racka ned på ett välgjort och underhållande TV-spel vore att missa poängen. Aldrig förr har en så töntig sport blivit så rolig i ett TV-spel.

ÄR DET VERKLIGEN KLÄDERNA SOM GÖR MANNEN?

En av de allra trevligaste inslagen i *WWF Attitude* är Create A Wrestler. Som namnet antyder går det ut på att spelaren får skapa sin egen brottare och det är allt annat än tråkigt. Tyvärr hade vi på redaktionen inte tittat tillräckligt noga på "Gör om mig" i programmet *Silikon* för att lyckas något vidare.


[1] Först väljer vi en trevlig feja. [2] Och så på med några tjusiga braller. [3] Åh nej! För lite fett.

Alternativen:

WWF Attitude	8/10 PSM#21
WWF Warzone	7/10 PSM10



BETYG

■ GRAFIK:	Brottarna är suveränt gestaltade	8
■ SPELBARHET:	En trevlig variant på beat 'em up-temat	8
■ HÅLLBARHET:	Valmöjligheter så det räcker och blir över	9

Det bästa wrestlingspelet på PlayStation och en värdig efterträdare till *WWF War Zone*. Kan vara värt en titt även för den som inte gillar wrestling

8 AV 10

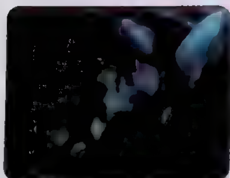


[1-3] Stadskupolerna på Callisto rymmer fredliga innevånare såväl som otäcka gangsters. Rädda de förstnämnda; ta kål på de andra! [4-5] När United Earth Marine Corps kommer till stan får du hetare vapen än någonsin.

G-Police: Weapons Of Justice

Så här skulle det sett ut om *Blade Runner* handlat om helikoptrar. Men skulle Harrison Ford klätt i *G-Police*-uniform?

Med tanke på vad det här spelet skulle kunnat heta (*Space Fuzz*, *Vacuum Pigs*, *Cosmos Cops*), är namnet *G-Police* inte bara bra för att det antyder ett spel om futuristisk brottsbekämpning – det låter ballt också. Den som spelat det första spelet vet att Psygnosis *G-Police*-spel handlar om en dystopisk framtid där smäckra svarta jethelikoptrar med otroliga vapenarsenaler glider runt i enorma städer för att sätta stopp för alla fula fiskar. **Som bäst var det första spelet i serien en interaktiv science fiction-film med en blandning av äventyr och action som framställdes med all kraft som konsolteknologin hade att erbjuda då det släpptes.** Som sämst var det ett utmanande shoot 'em up som utspelade sig i en rörig framtida stad.



Hur man än såg på det var *G-Police* ett banbrytande spel som fått sin stämning från de framtidsvisioner som skapats av bland andra Ridley Scott (*Blade Runner*) och John Carpenter (*Flykten från New York*) sedan sjuttiotalet. Alltså är det inte konstigt att man beslutat sig för att släppa en uppföljare. *G-Police: Weapons of Justice* innehåller allt vi gillade i originalet (dogfighting mellan skyskrapor och sanslösa jätteexplosioner) och mindre av det vi inte gillade (taskig kontroll och en onödigt hög svårighetsnivå). Och det är inte allt. Psygnosis har dessutom klämt in en rad nya inslag och idéer för att



[1-2] Skjut på allt från neonupplysta byggnader till enorma gangsterrobotar som löper amok på gatorna.







■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Psygnosis	■ SPELTYP:	Shoot 'em up

slipa sin skapelse till ett bättre spel än det någonsin varit. Huvudsakligen bygger *G-Police: Weapons of Justice* på det fantasilösa men klassika receptet "mer, större, bättre" som återfiinns i de flles uppföljare. Men samtidigt är det ju inget fel med att skapa större spelmiljöer, bättre 3D-grafik och fller uppdrag, vapen o fordon.

Speluppläget är detsamma som tidigare och berättelsen tar vid där den förra slutade. Det onda företaget Nanosoft har oskadliggjorts, men nu hotas bubbelstäderna på Callisto istället av ökande terrorism. Som anställd vid månens polisstyrka blir det din uppgift att fllyga en Havoc-helikopter genom 35 olika uppdrag då du bland annat ska kontrollera transporter på jakt efter stöldgods, eskortera militärens bombplan och ta kål på de gangsternästen som blommar upp hela tiden.

SÄKERHETEN I KUPOLSTÄDERNA PÅ CALLISTO HOTAS AV TERRORISM.

Med sina tre svårighetsgrader, 12 hemliga mål och dess otroliga vapenarsenal (med allt från industriella laservapen till napalmraketer) utvecklas spelet snabbt från att vara tämligen enkelt till något som kräver även den inbitne TV-spelarens hela uppmärksamhet och skicklighet. Under det att du mjukt svävar fram genom städernas ödesmättade svarta skyskrapor börjar fiienden attackera dig med sina truper, först med allt snabbare fiiender, seda allt större fiiender, och till sist med båd snabbare och större fiiender tills du fåt mer än din beskärda del av Game Over-hälsningar.

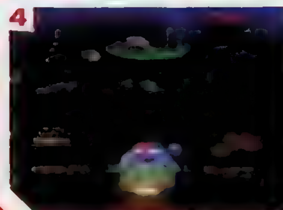
Spelkontrollen är fortfarande lite si och så, men de många andra förbättringarna i spelet gör att det inte märks så mycket. Vad grafiken beträffar har utvecklarna sett till att råda bot på det irriterande problemet med att man ständigt fllög in husen i det första spelet. För att främja en snabbare grafik hade man den först gången förminskat det överskådliga djupet i bilden, med påföljden att ett hus plötsligt kunde dyka upp utan förvarning varpå ens helikopter obönhörligen exploderade mot dess sida. Genom att inkorporera en sorts ekoradar i det nya spelets fordon visas dessa, tidigare osynliga, hus som grona trådstrukturer i bakgrunden, vilket gör att dessa livsfarliga kollisioner nu kan undvikas utan större problem.

[1-2] Skydda allmänheten med målsökande missiler och bomber.

1


2


3


4


[1-2] Allt det snygga i spelet skulle vara förgäves om det inte vore för den underbara känslan i luftstriderna. [3-4] Techno-terrorism i sin prydno.

En ännu trevligare förbättring är de tre nya fordon som tagits med för att ge spelet större variation. Förutom de gamla vanliga Havoc och Venom-helikoptrarna kan spelaren nu köra runt på marken i en Rhino APC, klampa runt på metallfötter i en tvåbent Raptor-robot eller ta till skyarna i ett Corsair-attackplan, specialkonstruerat för strid i rymden. Att skifta mellan de olika fordonen ger spelet en ny dimension. **Just när man lärt sig behärska den speciella helikoptertekniken blir det dags att tänka tvådimensionellt i den kraftfulla Rhino-bilen.** På samma sätt måste man tänka om igen när det blir dags att använda Raptor-robotens svårstyrda metallben, och den som tar sig till slutet av spelet tvingas till sist lära sig styra Corsair-planet på ett sätt som påminner starkt om känslan i *Colony Wars*.

Med andra ord är *G-Police: Weapons of Justice* allt annat än långtråkigt. Spelet har en underbar atmosfar och det mesta man kan begara i en uppfoljare fiinn med: bättre grafiik, en ny handling, nya vapen och ny fordon. Att fllyga genom de trånga staderna är fortfarande krångligt och visst händer det att uppdragen påminner om varandra ibland. Men i grund och botten är *G-Police: Weapons of Justice* ett slipat och snyggt shoot 'em up som kraver lika mycket tanke som ivrigt knapptryckande.

Alternativen:

Colony Wars	9/10	PSM12
G-Police: WoJ	7/10	PSM21

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG		
■ GRAFIK:	Bladerunner möter Judge Dredd	8
■ SPELBARHET:	Sväva, flyg, kör och klampa runt i ditt distrikt	8
■ HÅLLBARHET:	Blir mycket svårt efter tionde uppdraget	8

Ett shoot 'em up med arkadkänsla som givits en extra dimension tack vare ett väl utvecklat speluppläg och slipad design

8
AV 10



[1] Okej, nu tar vi dem. [2] Här har vi domaren. [3] Ett litet smakprov på spelets manager-inslag. [4] MÅÅÅÅÅÅÅÅL!

FA Premier League Stars

Kommentatorn skriker att det här är ett fantastiskt spel. Vi håller definitivt inte med.

Ett fotbollsspel med FIFA-licens och välgjorda manager-inslag är aldrig fel. Problemet är bara att inget spel har lyckats kombinera dessa två faktorer på ett bra sätt sedan *Sensible World Of Soccer* till Amiga. Det räcker inte bara att man får trycka på några knappar; för att det ska bli underhållande måste man känna att man verkligen påverkar spelet. Både på och utanför planen.

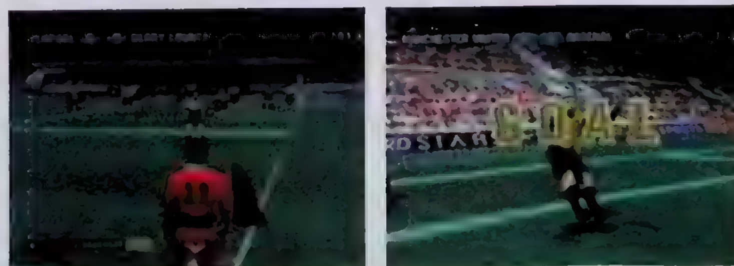
Precis som i *Sensible World Of Soccer* är manager-upplägget ganska simpelt. Det i sig behöver inte vara negativt. Rutinerade spelare kanske önskar sig mer, men för de lite yngre kan det vara ett bra sätt att lära sig. När man påbörjar en ny säsong ska man ställa in flera olika saker, däribland hur länge skadade och avstängda spelare ska vara borta.

En tråkig sak med många av den här sortens spel är att pengar brukar ha väldigt stor betydelse, men så är inte fallet i *FA Premier League Stars*. Spelarna värderas nämligen i stjärnor istället för pengar. Och man skaffar sig inte stjärnor genom att höja biljettpriserna så ofta som möjligt, utan som sig bör handlar det om att prestera väl på planen.

När spelet börjar är laget inget vidare, men det utvecklas och förbättras i takt med att man vinner matcher och spelar bra (man får inte stjärna varje gång man vinner). Varje spelare har egenskaper som han kan förbättra: snabbhet, bollkontroll, fysik och skott är några exempel. Dessa egenskaper är dock bara rankade på en femgradig skala, så små förbättringar syns inte. **Vill man inte göra av med sina stjärnor direkt går det att spara och sedan använda dem på transfer-marknaden. Just tanken att man hela tiden ska förbättra sig gör att man på sätt och vis kan säga att manager-spel är besläktade med rollspel.**

Ett av de största felen med *FA Premier League Stars* är att bilden uppdateras relativt få gånger per sekund. Konsekvensen av detta blir att spelet flyter både trögt och hackigt. Och inte nog med att det är jobbigt för ögonen; man blir dessutom rejält frustrerad när man inte helt och hållet får se hur anfallen går till. Ena sekunden kan motståndaren befinna sig flera meter utanför straffområdet och några hundradelar senare ser man bara att bollen ligger inne i målet. Hur den hamnade där får man tyvärr aldrig veta.

> NÄR MAN PÅBÖRJAR EN NY SÄSONG SKA MAN STÄLLA IN FLERA OLIKA SAKER, DÄRIBLAND HUR LÄNGE SKADADE OCH AVSTÄNGDA SPELARE SKA VARA BORTA.



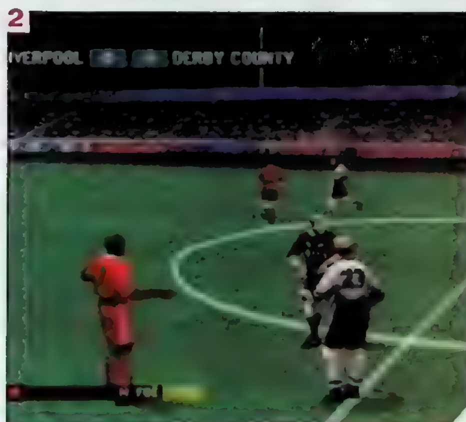
[1-2] Vid hörnorna handlar det mest om tur.





■ UTGIVARE:	Electronic Arts	■ DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
■ UTVECKLARE:	Electronic Arts	■ SPELTYP:	Fotboll

1 

2 

3 

ETT AV DE STÖRSTA FELEN MED *FA PREMIER LEAGUE STARS* ÄR ATT BILDEN UPPDATERAS RELATIVT FÅ GÅNGER PER SEKUND.



[1-3] Tack vare FIFA-licensen innehåller *FA Premier League Stars* många bekanta ansikten.



En annan sak man stör sig på är att spelarna vänder så långsamt. Sedan tillkommer en rad andra jobbiga saker. Så fort man försöker svänga mer än 90° förlorar datorn helt och hållet kontrollen över animeringen. De datorstyrda spelarna kastar bollen rakt in i spelaren framför dem när det blir inkast. Motståndarna är usla på att slå inlägg. Och, värst av allt, man lär sig snabbt att förutse de datorstyrda spelarnas intentioner. Dessutom ligger bollen aldrig stilla, oavsett hur löst man passar eller hur långt tid det dröjer innan någon hinner upp den.

Så därför tycker vi inte om *FA Premier League Stars*. Det är helt enkelt på tok för tråkigt. För att den här sortens spel ska bli kul måste man kunna lita på dem. Visserligen är systemet med stjärnor och de flesta andr manager-inslagen väl genomförda, men det räcker liksom inte.

Alternativen:

FIFA '99	9/10	*PSM13*
ISS Pro '98	9/10	*PSM08*
FIFA '98: RTWC	8/10	*PSM01*
FAPL	5/10	*PSM21*

1 

2 

3 

4 

5 

[1] Hur gick det här till? [2] Skjut och hoppas på det bästa. [3] Vi har fått vänja oss vi den här synen. Frågan är om det går lika bra nästa säsong. [4] Statistik är alltid kul. [5] Här har vi det beryktade stjärnsystemet. Enligt vår mening det bästa med det här spelet.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Inte lika snyggt som sina föregångare	5
■ SPELBARHET:	Det blir snabbt jobbigt	4
■ HÅLLBARHET:	Stjärnsystemet uppväger lite av tristessen	5

Det som kunde ha blivit PlayStations *Sensible World Of Soccer* blev istället en stor besvikelse. Tyvärr.

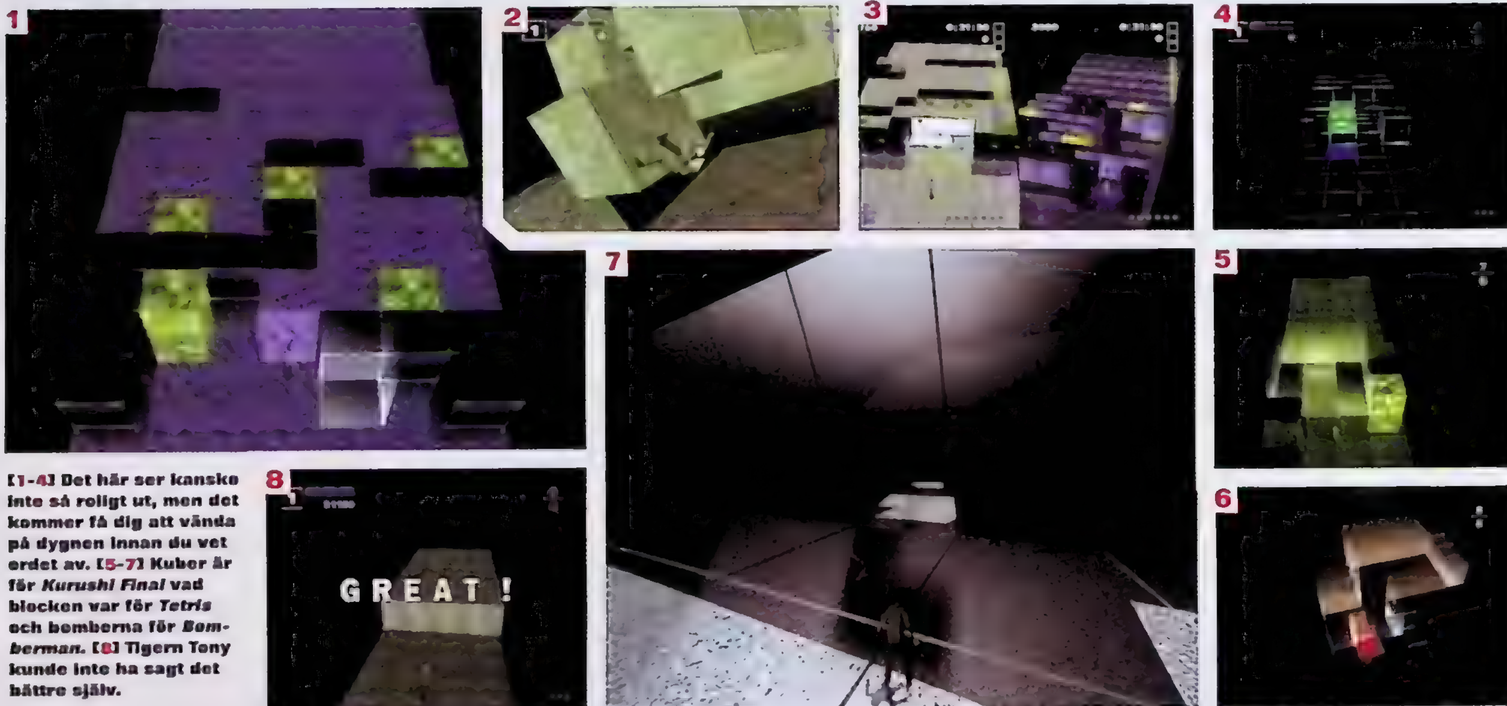
5 AV 10

En spelare | Minneskort kompatibelt | D-Shock/Analog kompatibelt

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	SCEI	■ SPELTYP:	Pussel

Kurushi Final

Det finns knappast något överflöd av pusselspel till PlayStation, men de flesta erbjuder hjärnjympa av yppersta klass. Så även *Kurushi Final*.



[1-4] Det här ser kanske inte så roligt ut, men det kommer få dig att vända på dygnen innan du vet ordet av. [5-7] Kuber är för *Kurushi Final* vad blocken var för *Tetris* och bomberna för *Bomberman*. [8] Tigern Tony kunde inte ha sagt det bättre själv.

De bästa pusselspelen är alltid slående enkla. *Tetris* – sätt samman enkla block. *Bust-A-Move* – lägg samman likafärgade bollar. *Kurushi Final* – spräng kuber. Upplägget går i stora drag ut på att huvudpersonen, på något oförklarligt sätt, hamnat på en enorm scen där han attackeras av en mängd stora kuber.

Varje kub måste förstöras innan den krossar dig och det gör du genom att springa till rätt ställe, markera rutan framför dig och sedan detonera en laddning i exakt rätt ögonblick. De svarta kuberna ska dock inte förstöras, eftersom det resulterar i att spelfältet förminskas och att du därmed löper större risk att bli tillplattad. Lyckas du däremot spränga en grön kub får du chansen att eliminera ytterligare nio kuber på en och samma gång.

De som tidigare spelat det första *Kurushi* kommer att upptäcka att spelstilen förändrats något till denna uppföljare. Bland annat har det grafiska fått sig en liten upputsning (nu kan man välja mellan nio karaktärer, bland annat en stor neanderthalare, en bisarr hybrid mellan hund och får och två märkliga blockstrukturer) och att spelet gjorts kompatibelt med Dual Shock-funktion och analog styrning. Den största förbättringen är dock de nya spelsätten.

I 100 Attack Mode får spelaren ta itu med tio utmaningar med tio ronder i varje. I varje rond gäller det att förstöra en omgång kuber. Till att börja med är dessa snabba utmaningar ganska lätta, men de blir snart svåra nog att orsaka en pulserande huvudvärk. Vidare innehåller spelet IQ Final Mode (en riktig maraton-utmaning), IQ Create Game och Survival Mode.

Man har även sett till att råda bot på originalspelets största brist: utmaningen för två spelare. I det första spelet var spelarna tvungna att turas om för att kunna spela mot varandra, men nu går skärmen att dela i två delar och därför blir kubkrossareskapaderna mer intensiva än någonsin. Spelstilen påminner om *Bust-A-Move*, fast med kuber.

Att leka med klossar kanske inte låter som det allra häftigaste man kan göra med sin PlayStation. Men trots att det här spelet inte ser mycket ut för världen rent grafiskt är det underhållande och beroendeframkallande nog att vara ett av de bästa pusselspelen till PlayStation någonsin.

Alternativen:

Kurushi Final	9/10	PSM21
Bust-A-Move 3	9/10	PSM04

BETYG

■ GRAFIK:	Knappast det här spelets styrka	4
■ SPELBARHET:	Otroligt beroendeframkallande	9
■ HÅLLBARHET:	Lås alla dörrar, ryck ur telefonsladden	9

Skärmdumpar ger knappast något bra intryck, men om du värdesätter spelbarhet över grafik är *Kurushi Final* ett måste. Nu även roligt för två spelare

9 AV 10





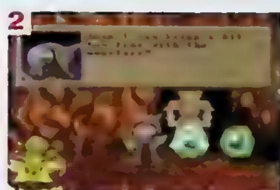
n UTGIVARE:	Sunsoft	n DISTRIBUTÖR:	Bonnier Multimedia
n UTVECKLARE:	Sunsoft	n SPELTYP:	Rollspel

[1] Verkstaden i *Monsterseed*. [2] En grönögd insektsliknande varelse. [3] De här är gulliga. Teoretiskt sett. [4] En av de där populära rollspelskartorna. [5] Rollspelsfigurer är ofta hänvisade till att hålla till i hålor. [6] Rutsystem för strider. [7] En gammal kille.

1



2



3



4



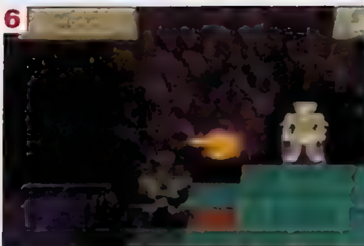
7



5



6

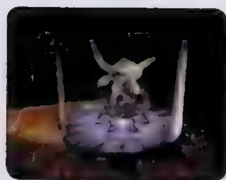


Monsterseed

Det här är knappast den typ av frön Bertil Svensson förevisar på TV – om så vore fallet hade hans TV-program hetat *Överlev ditt hem och din trädgård.*

Tamagotchi! Du behöver inte säga prosit. Tack och lov existerar inte hösnuva i PSM:s ultrarealistiska värld. Men inspirationen till detta rollspel från Sunsoft kommer från de där små irriterande robothusdjuren. Det är nämligen som så att det enda som skiljer det här spelet från den stora mängden av lagom gulliga, storybaserade äventyr, är att man kan odla sina egna monster. Och låta dem slåss. Och vi tyckte nog inte att denna skillnad var så där jättebra heller.

Så här funkar det: efter lite äventyrande får man tag på ett gäng spräckliga ägg. Man drar sig tillbaka och leker galen vetenskapsman en stund. Först väljer man ut det ägg man vill använda; vissa sorter är extra bra om man vill odla extra bra bestar. **Därefter stänker man på lite lösning, ställer in rätt temperatur och lutar sig tillbaka för att invänta de monstruösa resultaten.**



Chockerande nog är detta underhållande. Man lägger ner mycket kärlek och känslor i skapandeprocessen, och om man måste kassera en hopplöst misslyckad best kan ens hjärta krossas. Här finns en stor uppsättning möjliga varelser att uppfoda, alla med en liten gnutta personlighet man kan identifiera dem genom. Att kombinera rätt fysik med magiska strålar och läkegenskaper är det mål man strävar efter.

Tyvärr är spelet trots allt monsterbyggande bara ännu en halvtrist tur i en genomsnittlig rollspelsvärld. Som vanligt tillför spelets nyheter inte mer än några småskratt. Meddelanden dyker upp bokstav för bokstav i form av smärtsamt långsamma skrivmaskinsbokstäver. Äventyrsområdena innehåller väldigt få interaktiva föremål, och är förvirrande eftersom en karta saknas.

Att nivåerna känns tomma förklaras av längden på striderna. Om fienderna kastade sig över en snabbare hade spelet slutat ganska snabbt. Som fallet är nu finns här inte tillräckligt med strategisk action för att tillfredställa speldjävulen i en och ta bort uppmärksamheten från *Monsterseeds* sämre inslag. Man kan även strida mot en motspelares monsterlag i försök att se vem som är den bäste doktor Frankenstein. Ja, spelet är ganska udda, men det var även *Brasseye*. Älskare av det ovanliga kan kanske få ut något av allt detta.

Alternativen:

Wild Arms	9/10	*PSM10*
Monsterseed	6/10	*PSM21*

BETYG

■ GRAFIK:	**Väldigt deformerad specialeffektsfest**	5
■ SPELBARHET:	**För långsamt, även för ett rollspel**	6
■ HÅLLBARHET:	**Äventyret varar länge; slagen mellan teamen hjälper till**	7

Långt ifrån lika flott som *Final Fantasy VII*, men *Monsterseed* vinner några poäng på sin originalitet.

6 AV 10

VILKA TUSAN ÄR CRYO

Startades: I Frankrike januari 1992 och i England februari 1998.

Ligger i: Cryos huvudkontor ligger i Paris, men nya kontor som ska ta hand om sina respektive länder kommer öppnas i Spanien, Italien och Skandinavien.

Antal anställda: I England finns det bara tre mycket upptagna personer som tar hand om försäljning, marknadsföring, PR och så vidare. De kör en liten rekryteringskampanj för att få in mer folk som kan hjälpa till.
I Frankrike har man 250 anställda som delar på sysslorna. De är allmänt kreativa, producerar, marknadsför och säljer spel över hela världen.

Viktiga personer: Jean Martial Lefranc (ordförande, sitter i Frankrike). I England sitter Stuart Furnival (chefsdirektör), Mark Allen (PR-chef) och Alan Wild (marknadsföringschef). Fler kommer att tillkomma till det engelska kontoret.

HISTORIA: Grundades 1992 av Jean Martial Lefranc, Philippe Ulrich och Remi Herbulot och äntrade scenen med PC-spel som *Dune*, *Lost Eden* och *Mega Race*-serien. Cryo blev snabbt kända för sin höga kvalitet på grafiken, och i slutet av 1996 tog de mallen från ett vanligt äventyrsspel och började jobba fram en genre som de själva kallar "kulturella spel". Först ut av dessa var *Versailles: A Game of Intrigue at the Court of Louis XIV*, och sedan kom den intressanta titeln *Atlantis*.

cryo INTERACTIVE

För att etablera sig som en av Frankrikes fem största spelhus började man skapa action/äventyrsspel till PlayStation, och i december 1998 gjorde företaget en lyckad introducering på den franska börsen. Med på listan av aktieköpare fanns några riktigt viktiga franska pampar, och det öppnades många champagnebuteljer den dagen.
Cryo befinner sig nu i ett mycket expansivt skede. De rekryterar folk i hela Europa för att fylla på sina existerande kontor och för att starta nya.

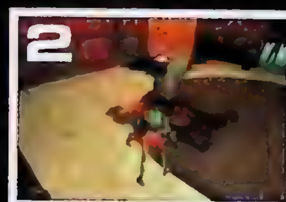
FRAMTIDEN: Cryo har sannerligen stora planer nu när de ska börja invadera marknaden med peka-och-klicka-äventyr med surrealistiska (det vill säga franska) intriger. De konstaterar klarsynt att "allt fler familjer har tillgång till multimedia-maskiner", och fortsätter sedan med att berätta att "på nyårsafton år 2000 kommer Cryo vara marknadsledande i Europa när det gäller att ge ut elektronisk underhållning".
Nostradamus skrev aldrig upp just den profetian i sin bok. Cryos ambition är att ge det bästa fransk kreativitet kan åstadkomma till TV-spelsmarknaden. Och vem vet? Om de bara kan hålla samma höga klass som rödvin från Bordeaux eller en schysst brieost har de kommit en god bit på vägen.



PLAYSTATION-PORTFÖLJ



ATLANTIS
Drottning Rhea har blivit kidnappad, och unge Seth måste leta rätt på henne.



VIRUS: IT IS AWARE
Ett actionspel i 3D-perspektiv som bygger på en ny science fiction-film som antagligen aldrig kommer till Sverige.

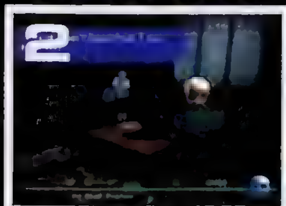


VERSAILLES
Knata omkring i Ludvig XIV:s palats och utför diverse skurkstreck.

SPEL UNDER UTVECKLING



ASTERIX & OBELIX VERSUS CAESAR
Vår orädda duo tar sig an hela det väldiga romarriket. Igen.



GUARDIAN OF DARKNESS
Galen munk försöker lista ut vad som ligger bakom en rad spökfenomen.



UBIK
Ett science fiction-äventyr som baseras på en roman av Philip K Dick. Ni vet, han som skrev *Blade Runner*. Har funnits på PC ett bra tag och där fick man boken på köpet, minsann.

Brev Svenska PlayStation-Magasinet **Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm**

SKRIV TILL OSS OM DU HAR FUNDERINGAR ELLER ÅSIKTER OM TIDNINGEN ELLER OM PLAYSTATION I ALLMÄNHET. TÄNK PÅ ATT VI INTE KAN SKICKA SVAR PRIVAT TILL ER. VI TAR OSS FRIHETEN ATT REDIGERA I ERA INSÄNDARE SOM DET PASSAR OSS.

DENNA MÅNAD SVARAR VI PÅ ETT ANTAL VANLIGA FRÅGOR OM PLAYSTATION 2, SOM REDAN VERKAR MYCKET EFTERTRAKTAD BLAND VÅRA LÄSARE.

Hej!
Var kan man köpa guideböcker till olika spel?
Daniel Berger

Hej Daniel!
Oftast kan du köpa guideböcker där du köper spelen i fråga. Annars kan du kolla in olika annonser i tidningen.

Tjena, läget?
Några frågor:
● Varför gör ni smygtittar på till exempel *Brave Fencer Musashi* och *Ehrgeiz* när de ändå inte släpps i Europa?
● Vilket är det bästa RPG-spelet just nu tycker ni?
Kiwi

Jorå, läget är under kontroll.
● Därför att när vi skriver smygtittarna är det oftast inte bestämt att spelen inte kommer till Europa, och därför att det är intressanta titlar. Du kanske har en japansk PlayStation, och då kan du ju köpa en importversion av spelen.
● *Wild Arms* är rätt bra om vi måste välja ett som inte kom för alltför länge sedan.

Tjabba PSM!
Jag är en tjej på 11 år som älskar PlayStation. Mina älsklingsspel är *Croc*, *Driver* och *Resident Evil*.
Jag undrar vilket spel ni tycker är tristast?
Isabell

Hej Isabell!
Kul med en tjej som också gillar PlayStation! Den tråkiga sanningen är att det finns många dåliga spel till PlayStation utöver de som är bra. Ett riktigt dåligt spel är till exempel *Mortal Kombat Mythologies*, som vi gav en etta i betyg i PSM 2.

Hej på er alla!
Tack för att ni har en så spännande och rolig tidning. Jag köpte *Resident Evil 2*, och det är skitbra. Däremot undrar jag varför liken försvinner hela tiden? Det skulle ju vara en ballare och kusligare stämning om de låg kvar.
Timpa

Hej Timpa!
Vi vågar påstå att liken försvinner i resident *Evil 2* på grund av att PlayStation har begränsat med minne. En massa extra grafik som ligger både här och där kräver minne, och för att spelet ska kunna bli så stort som möjligt gäller det att vara sparsam med sådant.

Tjena PSM!
Jag älskar Net Yarozespel och tycker att *Net Yaroze* (Hall of Fame) på demoskiva 42 var underbar. Fortsätt med sånt. Nu undrar jag om det finns skivor med bara Net Yaroze-spel att köpa och i så fall var och för hur mycket?
Linus

Tyvärr, Linus. Vad vi vet finns det inga sådana skivor att köpa.

Hej PSM!
Tack för en jättehäftig tidning. Jag vill ställa en fråga: hur många spel finns det till PlayStation?
Daniel Åberg

Hallå Daniel! Vi vet inte exakt, men det finns ungefär 400 spel till PlayStation. Alla tas inte in till Sverige utom via direktimport.

Hej PSM!
Tack för en bra tidning. Vad menas med "60 bilder per sekund" som ni skev i PSM 17 på sidan 22?
Lara Croft

Hej Lara!
Det betyder att grafiken i spelet uppdateras 60 gånger per sekund, vilket gör att grafiken flyter mycket smidigt. Anledningen till att inte alla spel är så är helt enkelt att det är svårt att göra spel som inte saktar ner ibland. Ett bra exempel på det är *R-Type Delta*, som helt plötsligt blir lite segt när det kommer in många fiender på skärmen samtidigt. Det blir för mycket jobb för PlayStation-maskinen.

Månadens loser:
Hej!
Jag tycker ni gör en enormt bra tidning, men jag har ett par synpunkter på svaret till Leif G. i PSM 17. Jag blev minst sagt förbannad när han blev jämförd med snattare.
Jag köper piratspel för att jag inte tycker det är värt att betala 350-400 kronor för en manual om jag köper piratspelet för 120 kronor. Jag är fullt medveten om att det är fel och det är absolut inget jag är stolt över, men jag är definitivt ingen snattare.
Rickard B.

Jo, det är du. Var glad att vi inte ringer polisen.



VANLIGA FRÅGOR OM PLAYSTATION 2

Fråga: När kommer PlayStation 2 till Sverige, och vad kommer den kosta?
Svar: PlayStation 2 lanseras i Japan våren 2000 och i USA och Europa hösten 2000. Sony sa tidigare att maskinen skulle bli rätt dyr, men en kvalificerad gissning från oss på PSM är att den kommer kosta runt 3 000 kronor inklusive moms (gamla PlayStation kostade drygt 3 000 när den lanserades för fyra år sedan).

Fråga: Kommer man kunna spela gamla PlayStation-spel på PlayStation2?
Svar: Ja, PlayStation 2 är fullständigt bakåtkompatibel med vanliga PlayStation, vilket betyder att alla gamla spel kommer fungera på PlayStation 2.

Fråga: Kommer de gamla spelen bli bättre på något vis när man spelar dem på PlayStation 2, till exempel med bättre grafik?
Svar: Nej, den största fördelen med att spela gamla spel på en PlayStation 2 är att spelen kommer laddas in mycket snabbare tack vare den snabbare cd-läsaren i PlayStation 2.

Fråga: Vad är det som skiljer PlaySation och PlayStation 2 åt?
Svar: Nästan alla komponenter i PlayStation 2 är nya och snabbare än i gamla PlayStation. De viktigaste komponenterna är processorn, grafikkretsen, minnet och cd-läsaren.
Processorn i gamla PlayStation har hastigheten 33 megahertz, medan den i PlayStation 2 är på hela 300 megahertz.
Grafikkretsen i PlayStation 2 är på 150 megahertz och har fyra megabyte grafikminne tillgängligt och är mycket snabbare och bättre än den i gamla PlayStation.
PlayStation 2 har 32 megabyte RAM-minne, till skillnad från PlayStations två megabyte.
Slutligen har vi då cd-läsaren, som i PlayStation 2 antagligen kommer kunna läsa data minst åtta gånger så snabbt som den i gamla PlayStation.
Sammanlagt gör det här att det går att göra större och mer detaljerade spel än till gamla PlayStation.

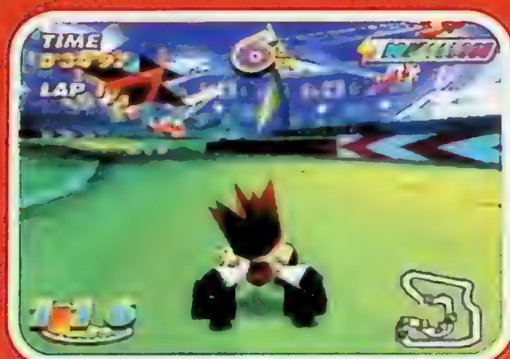
Fråga: Vad kommer spelen till PlayStation 2 att kosta?
Svar: Det vet ingen i dagsläget, men en kvalificerad gissning är att de kommer kosta ungefär lika mycket som dagens PlayStation-spel.

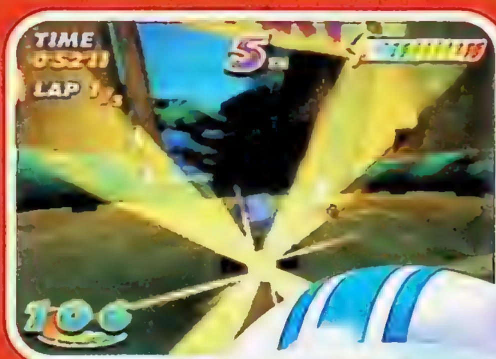
Fråga: Kommer det någon PlayStation 2-tidning i Sverige?
Svar: På PlayStationmagasinet kommer vi antagligen recensera PlayStation 2-spel när de kommer.

Fråga: Kommer ni ha med någon demoskiva för PlayStation 2 till tidningen?
Svar: Det hoppas och tror vi. Om inget konstigt händer så kan ni se fram emot PlayStation 2-demon till nästa jul.

FULLT ÖS!

Vinn SPEED FREAKS!







Nu har du chansen att vinna gokart-spelet som kör i cirklar runt *Mario Kart*! *Speed Freaks* kan bli ditt, om du bara kan svaret på följande fråga:

Apropå *Speed Freaks* kommer man osökt att tänka på den sport där två bil-förare tävlar om att köra en raksträcka på kortast tid. Oftast är loppen över på bara några sekunder. Vad kallas den bilsporten?

1. **Powermeet**
2. **Tractor pull**
3. **Dragracing**

När du tror att du kan svaret ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712-110 50

(4:55 kr per minut)

Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor, och svarar du rätt på samtliga kan du vara en av fem lyckliga vinnare som får spelet *Speed Freaks* från Egmont Games.
Lycka till!

Vinnarna publiceras i PSM nummer 23. Priserna skickas ut i slutet av oktober.



Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 324[illegible] Stockholm, tel [illegible] 587 191 00.



SAKNAR DU NÅGOT NUMMER AV PSM

Du hinner fortfarande komplettera din samling!



Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, fullpackad med spelbara demoversioner och rullande förhandstittar på aktuella spel. Nu har du chansen att komplettera din samling!

Beställ de nummer du saknar genom att fylla i namn och adress på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in rätt belopp till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25-9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. Räkna med ca 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).

KÖP 4, BETALA FÖR 3 !

Tidningarna kostar 60 kronor per styck, men beställer du fyra nummer betalar du bara 180 kronor. Passa på nu, lagret är begränsat. Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle vara slut.

Prenumera nu!

Som prenumerant riskerar du inte att missa något nummer och du får alltid tidningen billigast. Boka via talsvar på tel 08-672 03 33 eller på vår hemsida, www.atlantic.medstrom.se/psm

Öppet dygnet runt – Alltid bästa specialerbjudande!

KOMPLETT SAMLING!

PSM 1,
PSM 2 & PSM 3 – Slutsålda !
PSM 4 På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter, The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Daries, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddu's, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13 På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
PSM 14, PSM 15 – Slutsålda !
PSM 16 På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Crmageddon, Ape Escape.
PSM 19 På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2.
PSM 20 På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction.

PLAYSTATION GUIDE 1-3

Nu kan du bestalla de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel till PlayStation. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 60 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G-Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone



TIPS

AGENTSPELET *SYPHON FILTER* HAR BLIVIT OMÅTTLIGT POPULÄRT. PÅ ALLMÄN BEGÄRAN KOMMER HÄR EN GUIDE ÖVER DE TRE FÖRSTA NIVÅERNA, SÅ DU KOMMER IGÅNG ORDENTLIGT. RESTEN AV SPELET FÅR DU KLARA PÅ EGEN HAND. LITE SKA DU VÄL TÄNKA SJÄLV!

KLARA DE TRE FÖRSTA NIVÅERNA

GUIDE TILL SYPHON FILTER

Nivå 1

Undvik polisbilen och CBDC-killen och spring ner längs den högra gränden. Spring förbi tunnelbanan och baren och knäpp de två terroristerna som sitter på taket vid slutet av gränden. Plocka upp deras M16-vapen de lämnar efter sig och gå iväg mot banken som du kan se längst ned till höger på kartan.

Där finns det ytterligare ett par skurkar att nedgöra. Se bara till att du plockar upp ammunitionen de tappar. Ta skyddsvästen (flak jacket) från lådan och gå in i banken där Lian Xing säger åt dig att hjälpa CBDC-officeraren som blir beskjuten.

När du tar dig genom banken kommer du stöta på ett rum fullt med terrorister. Lek Lucky Luke och knäpp dem allihop. Xing hjälper dig till nästa avdelning, där du behöver använda facklan för att kunna plocka upp granaterna. Det finns också ett rum med M16-ammunition i ett rum till vänster. När du har plockat upp allting går du tillbaka ut från banken och skjuter killen på taket mittemot. Gå sedan tillbaka till den plats där du började uppdraget.

Här finns det fler personer som vill testa sina vapenfärdigheter mot dig, så gör dig av med dem och spring ner till tunnelbanan, där du hittar en till skyddsväst. Porten vid slutet av gatan är låst, men om du kontaktar Xing kan hon hjälpa dig igenom.

Spring till baren, kryp in och ta till vänster. Här hittar du ett rum med en kille och ett fönster att skjuta. När du gjort det klättrar du ut genom fönstret och upp på den svarta lådan som står nära grinden. Härifrån kan du svinga dig fram till en järnstolpe. Glid ner för den och ta granatkastaren. Gå tillbaka till grinden och skjut sönder låset. Tryck på knappen för att kalla på hissen, som du använder för att åka ner och finna knappen som stänger av strömmen.

Kravitch är ditt nästa mål.

Gå tillbaka till det sönderskjutna fönstret och vänta tills Xing kontaktar dig. Då kan du finna Kravitch gömd bakom baren med ett helt gäng soldater. Döda dem allihop och plocka upp hagelbössan. Skjut en salva på kommunikationsapparaten i hörnet av rummet och gå sakta in i den öppna tunneln. Skjut alla soldater du möter. Det finns en bomb i slutet av tunneln du måste kolla, så ta den vänstra vägen tills du ser bomben på din radar. Men se upp för tåget!

Det finns en tunnel längst till vänster du kan använda för att komma ner till källaren. Där finns det en skyddsväst du kan ta. Smyg sedan fram till bomben och flämta av förskräckelse när den sprängs rakt framför Gabe!

Nivå 2

Gabe lever! Plocka upp skyddsvästen innan du korsar spåret och går höger. Du kommer hitta ett tåg du kan klättra upp

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

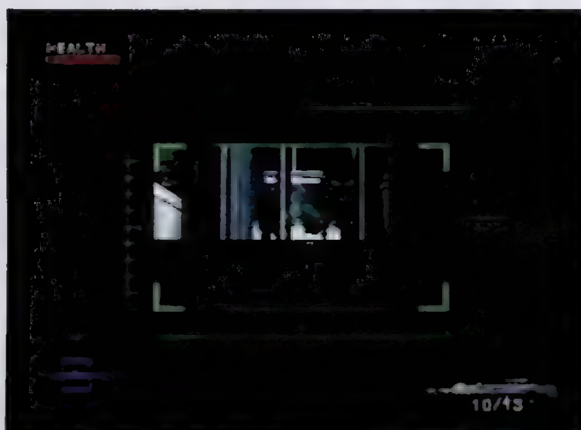
Sony Hotline:
0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport:
08-594 106 80

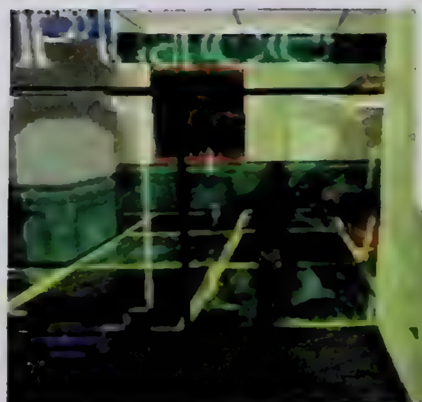
Bonnier Multimedia Support:
08-605 36 11

Wendros Support:
08-689 97 87 (Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support:
08-760 02 40 (Vardagar 9.00-17.00)



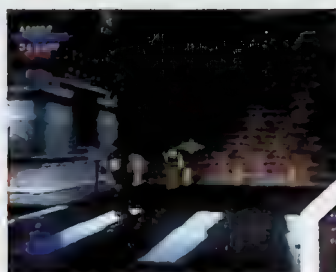


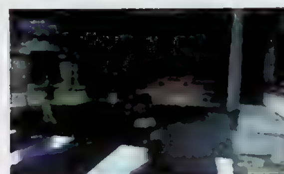


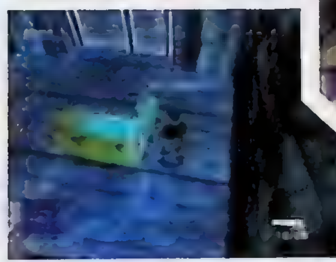
















på, och när du gjort det kommer du få ett anrop från högkvarteret som ber dig assistera en CBDC-kille. Hoppa av tåget och ta hand om typerna som skjuter mot dig, medan du ignorerar granaterna som regnar ner.
Du kan hitta lite C4 (sprängämne) på spåret. Plocka upp det och bege dig till översta våningen. Undvik kulorna, gå till de två brinnande tågvraken och häv dig upp. Här måste du ha tålamod, eftersom det är lite klurigt att klara av det.
Xing anropar dig igen och du kommer hitta ännu en bomb till höger på spåret. Strunta i den just nu, och följ i stället kartan. Använd sprängämnet du hittade (C4) för att rensa upp framför dörren och släppa ut CBDC-killen.
Nu ska du vara på väg mot det trasiga röret, men du kan inte komma förbi på grund av eldsflammorna. Snacka med Xing så berättar hon att du måste stänga av gasen innan du kan ta dig förbi. Spring till andra änden, där bomben ligger, och du kommer att hitta huvudströmbrytaren för gasen på en stolpe till vänster.
Stäng av gasen så kan du klättra genom tågen för att komma ut. Äntligen!

Nivå 3
En lätt och trevlig nivå efter allt skjutande. Här finns bara Aramov att döda. Plocka upp skyddsvästen bakom dig och undvik de alternerande tågen genom att ta dig fram i mitten. Så småningom kommer du träffa Aramov. Putta henne bakåt hela tiden och efter en liten stund kommer du kunna få iväg ett skott mot hennes huvud – uppdraget slutfört. Resten av spelet är upp till dig att klara. Lycka till!



FLER TIPS

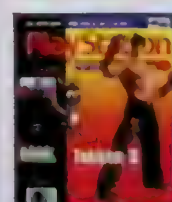
Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).







Månadens CD-skiva



DENNA MÅNADS SVARTA LILLA SKIVA ERBJUDER MÄNGDER MED FINGERBRYTANDE ACTION. TRYCK DIG GENOM *SPEED FREAKS*, *EVIL ZONE*, *UM JAMMER LAMMY* OCH *BUGS BUNNY*.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN SKA DU LADDA IN DEN OCH BLÄDDRA MED STYRKORSET. TRYCK PÅ ⊗-KNAPPEN FÖR ATT VÄLJA DET DEMO DU VILL SPELA. EFTER EN DEL AV DE DEMON SOM LIGGER MED PÅ CD:N ÄR DU TVUNGEN ATT STARTA OM DIN PLAYSTATION.



Speed Freaks

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Racing
PROGRAM:	Spelbar demo

Det här spelet är bra. Nej, stryk det – det här spelet är utmärkt. Trots bristen på originalitet är *Speed Freaks* till och med bättre än SNES-versionen av *Mario Kart*. Renodlat, omoget spelskoj som borde bli en klassiker och stå på alla seriösa spelares shoppinglistor. Vi på PlayStation-Magasinet är jätteglada över att kunna erbjuda ett *Speed Freaks*-demo till våra läsare så att ni kan pröva själva.

Vårt demo möjliggör spel i både singel, flerspelar- och demo-läge med sex olika karaktärer att välja mellan. Medan du susar runt banan kan du plocka upp power-ups och vapen, som ligger och skräpar i lådor på vägen. *Speed Freaks* är ett sådant spel som skulle kunna rasera ett förhållande. Men det gör det inte. Det är det som är skönheten i spelet. Med dess flerspelar-läge behöver ingen känna sig utanför. Sluta läsa och peta in cd:n i din PlayStation och börja kör… NU!

kontrollen

Styrkorset Styrning
○ Broms
✕ Acceleration
△ Kamera
L1 Powerslide
R1 Powerslide
L2 Avfyrningsknapp
R2 Turbo

Övrigt innehåll:
Det finns massor. Om vår demo inte har fått dig köpsugen redan kanske några av dessa fakta kommer få dig på fall. Spelet innehåller 24 banor, fem olika spel-varianter och nio karaktärer (varav tre gömda). Slutligen, vs-läget på vår cd är för två spelare, medan den fulla versionen erbjuder detta läge för upp till fyra spelare samtidigt. Störtkul!

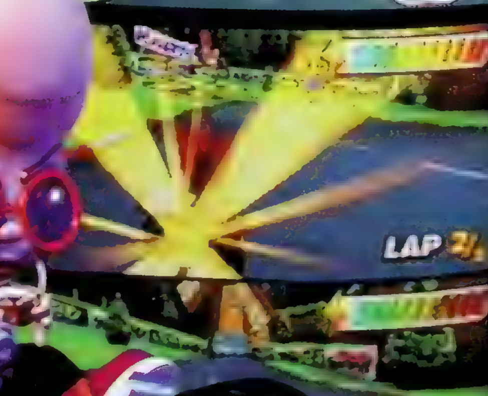
Övrig information:
Sidorna 52-56 i detta nummer lovsjunger detta spel fyllt med andlös automobil action…





Det kanske ser lite gulligt ut, men det innehåller en rubbad typ av humor. Slit tag i en polare och starta motorerna och kör några timmar *Speed Freaks*. Bilspel blir inte mycket galnare.







Tony Hawk's Pro Skater

Fel på skivan?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

UTGIVARE:	Activision
SPELTYP:	Skateboard
PROGRAM:	Spelbar demo

Det här är ett av de där liren som slirar runt och gradvis bromsar ner redaktionens arbetsinsats till ingenting. *Tony Hawk's Pro Skater* har varit en riktigt trevlig överraskning. Den lättillgängliga spelkontrollen gör det till en barnlek att utföra trick-kombinationer. I demot kan du antingen spela som den levande legenden själv eller som Bob Burnquist.

Tony – känd för sin "fat air" – är säker i halfpipen och bowlen och flyger runt PlayStation-Magasinets demo. Statistiken för Bob Burnquist avslöjar att han å andra sidan bör vara en fena på street tricks. Den genomsnittliga förmågan hos två av världens främsta skateboardåkare kommer dock inte att vara till någon besvikelse.

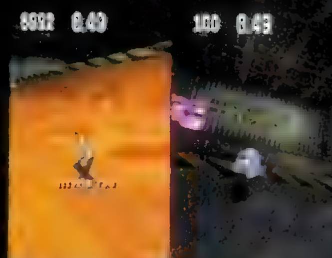
Två valmöjligheter är tillgängliga på demot: ensam- och tvåspelars-variant med delad skärm. På två minuter ska man åka ihop så många poäng som möjligt genom att utföra så många stunts man hinner. Kom bara ihåg att ett trick måste vara snyggt utfört och att man måste landa ordentligt för att få några poäng för det. Landar du felaktigt blir du utan poäng samtidigt som du sannolikt förlorar några centimeter skinn på knäna. I det här spelet ger inte övning bara färdighet, det ser snyggt ut också.





kontrollen

- ↑ Luta dig framåt/Lämna bowlen
- → Vänd/Balansera (medan du grindar)
- ↓ Broms/Luta bakåt
- △ Grind
- □ Kick trick
- ◎ Håll i brädan och gör trick
- ⊗ Huka dig och hoppa
- Kamera
- Paus



Åk som "fat air"-kungen Tony Hawk och utnyttja halfpipen, bowlen och luften effektivt. Annars kan du välja Bob Burnquist, street trick-specialisten.

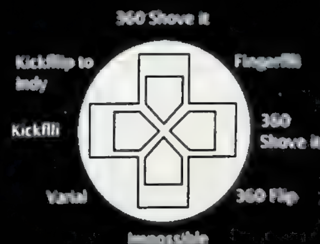
övrigt innehåll

I fullversionen kan du välja mellan nio olika personer, alla med olika specialiteter. Välj en och ge dig av ut på någon av de tio stora skateboardarenorna som finns att välja mellan. Dessa bano erbjuder många olika, nödvändiga attiraljer för att du ska kunna ha kul i timmar framöver (och det finns inga gamlingar där som gnäller på dig heller).

Förutom både ensam- och flerspelar möjligheter kan du tävla i halfpipe och även testa dina färdigheter i Trick- eller Battle-läge.

övrig information

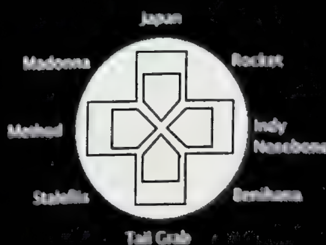
Rulla iväg till sidan 32 för lite mer kul på hjul.





KICKS TRICKS





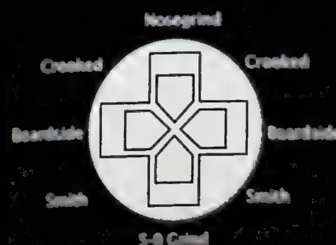


GRAB TRICKS (Håll in ◎ för mera vridning)



Ett litet tips. Vill du att ditt trick ska se lite coolare ut? Använd styrkorset när du är i luften (som i *Cool Boarders 2*) för att få till det där lilla extra.

1.05





GRINDS

Um Jammer Lammy

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Musik
PROGRAM:	Spelbar demo

Uppföljaren till det hyllade spelet *PaRappa The Rapper* heter *Um Jammer Lammy*, och det är lika roligt som originalet. När vi först hörde att spelet hade samma koncept *som PaRappa The Rapper*, med enda skillnaden att det innehåller rock istället för rap, blev vi en smula oroade. Inte för att vi på något sätt inte skulle gilla rock – så sent som i går svängde vi runt till Godspeed You Black Emporer – det är bara det att vi inte kunde förstå hur det skulle kunna bli coolare än sin föregångare. Ni kan förstå att vi blev lättade när vi till slut la våra nävar på spelet och insåg att det inte hade förlorat något av sin charm.

Trots att de flesta karaktärerna är utbytta avslöjar demo-spelet den gamla favoriten Chop Chop Master Onion, men nu står han på scen och har lämnat sin dojo för att hjälpa Lammy i hennes jakt på berömmelse. Allt du behöver göra för att klara av demot är att följa hans lead. När symbolerna från handkontrollens knappar dyker upp på TV:n och blinkar, ska du trycka på dem i samma ordning. Gör du det klarar du betyget "Good" på rap-skalan. Om du däremot spelar efter eget huvud kan det gå lite hursomhelst, beroende på hur duktig gitarrist du är. Vårt råd är att trycka runt av bara sjutton medan dina polare sitter bredvid och häpnar över dina musikaliska kunskaper.



"Du jammar störtskönt." Fortsätt så genom att lyda Chop Chop Master Onions råd.



Spelkontrollen

Se TV-skärmen

Övrigt innehåll

I spelet följer man den kvinnliga gitarristen Lammys öde på väg mot toppen. I jakten på berömmelse kommer du att möta olika typer av utmaningar, bland annat eldsläckning, skogshuggning och barnpassning, allt under Chop Chop Master Onions handledning. Förresten är detta demo endast en enspelarvariant. Nästa månad bjussar vi på tvåspelardemot.

Övrig information

I nästa nummer recenserar vi *Um Jammer Lammy*.

Bugs Bunny: Lost in time

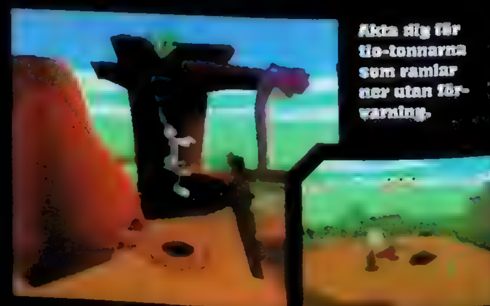
UTGIVARE:	Infogrames
SPELTYP:	Plattformsspel
PROGRAM:	Spelbar demo

Warner Bros. har slagit samman sina påsar med Infogrames för att producera detta underhållande 3D-plattformsspel med allas vår favoritkanin i huvudrollen. Som en följd av hans egna tokiga nyfikenhet har Snurre Sprätt gått vilse i tiden. Du får slå följe med honom i hans jakt på att finna nutiden.

I demot är du tillbaka i stenåldern på Dinosaurieberget. Ditt uppdrag är att undvika Elmer Fudd och hans kloner. Du får vara tämligen kvick i dina fingrar för att ta dig förbi denna bana. Varning! Se upp för tiotons-vikter som har för vana att falla från luften där du minst anar det.

Spelkontrollen

Styrkorset	Riktning
○	Spark
×	Hoppa
□	Ducka
△	Panorera
[illegible]	Rulla
[illegible] + riktning	Knuffa stora stenar
× följt av [illegible]	Du kan hoppa ner i kaninhålor
[illegible]	Lyft upp och släpp små stenar eller lådor



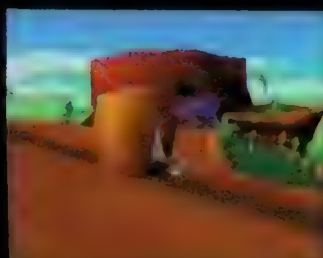
Akta dig för tio-tonnarna som ramlar ner utan förvarning.

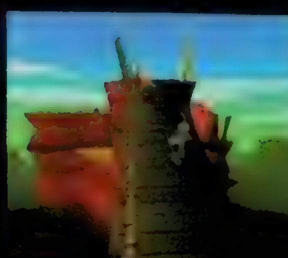
Övrigt innehåll

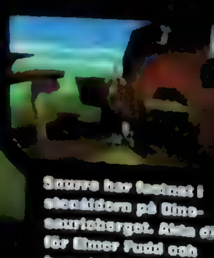
I fullängdaren möter Sprätt sina ärkefiender, Yosemite Sam, Marvin the Martian, Daffy Anka och en hel del andra karaktärer genom de 20 olika banorna i sex tidsåldrar. Dessa går från stenåldern till den futuristiska Dimension X, samt en del bonusbanor. Sprätts specialkunskaper är att kunna flyga genom att använda öronen som rotorblad på en helikopter. Så fiffigt!

Övrig information

What's up, Doc?, *Bugs Bunny* recenserades i förra numret av PSM och fick betyget 5/10.







Snurre har fastnat i stenåldern på Dinosaurieberget. Akta dig för Elmer Fudd och hans jobbiga kloner.

Evil Zone

UTGIVARE:	Titus
SPELTYP:	Fighting
PROGRAM:	Spelbar demo

Handlingen i detta snabba manga-beat 'em up utspelar sig på ön I-Praseu. Tio krigare har samlats för att besegra den onda häxan Ihadurka. Vapnen man använder sig av är minst sagt uppåt väggarna. Specialarna inkluderar saker som kärnvapenexplosioner, förbannelser och inälvsätande aliens. Spelet innehåller fem olika spelvarianter, bland annat Story mode, Survival och Practice, och även standard och två-spelars-variant.

I demot kan du välja mellan två karaktärer – Setsuna Saizuki (skolflickan, var alter ego är en skyddsängel) och Danzaiver (som ser ut att var medlem i Power Rangers). Story mode möjliggör tre strider med vardera karaktär. Det finn heller ingen tidsbegränsning under striderna, så kampen pågår tills endera parten dör.

Spelkontrollen:

Styrkorset Riktning
△ Anfall
○ Försvar
○ Avsluta inställningsmeny
✕ Inställningsmeny
SELECT/START Återgå till titelrutan
L/R Välj bana
L/R Ställ in handicap
START Pause

Övrigt innehåll:

En av sakerna som gör att *Evil Zone* skiljer sig från andra beat 'em-up-spel är mangastilen och animeringen. Karaktärer som plötsligt splittras upp i flera krigare, laserstrålar som skjuts från rymden och kärnsprängningar som dyker upp från ingenstans.





Taskigt klädd för strid är hon möjligtvis, men Setsuna Saizuki hanterar sitt svärd med stil.

Ingen panik!

Ibland händer det tyvärr att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

Rat Attack

UTGIVARE:	Mindscape
SPELTYP:	Pussel
PROGRAM:	Spelbar demo

Över 40 år efter det att de har skickats ut i rymden under ett tidigt rymdexperiment har nu laboratorieråttorna Washington och Jefferson återvänt till jorden. Beväpnade med några fientliga prylar av okänt ursprun leder de nu gnagarnas revolution med målet att ta över hela planeten.

Din uppgift är att fånga råttor. Innan du börjar spelet kommer du få se professor Julius genomgång där du får lära dig om råttor – hur du använder din Eraticator och så vidare. Demot innehåller två valmöjligheter: ensam- eller flerspelar variant, och du får välja mellan tre olika katter. I singelspelarvarianten måste du klara av fyra banor: hallen, köket, skjutbanan och gruvhålan. När du har fångat tillräckligt med råttor på varje bana utan att förlora nio liv får du möta Beefy Bennet, en av spelets bossar. Flerspelarvarianten utspelas i trädgården och på verandan.

Spelkontrollen:

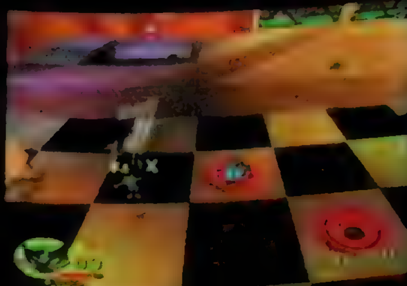
Styrkorset Riktning
✕ Eraticate
○ Hoppa
△ Specialare
○ Slag
L1 Släpp ost

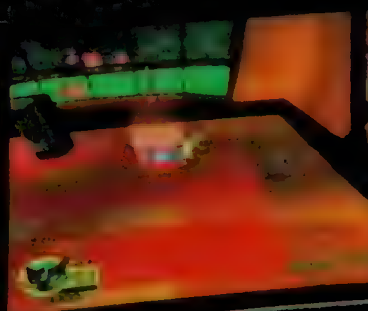
Övrigt innehåll:

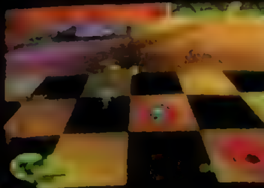
Fullversionen innehåller över 50 banor för ensamspel, medan flerspelarvariante innehåller drygt 15, och du har att välja på åtta olika katter med olika egenskaper. Banorna utspelar sig i olika hus, trädgårdar, museer och fabriker – det är faktiskt en råttinvasion av bibliska mått.

Övrig information:

Vill du ha mer gnagarjakt ska du bläddra till sidan 50 i detta nummer.







Fientliga råttor vill ta över världen. Ditt uppdrag, min lilla kissekatt, är att Erad-icera dem, och det fort!

Decaying Orbit

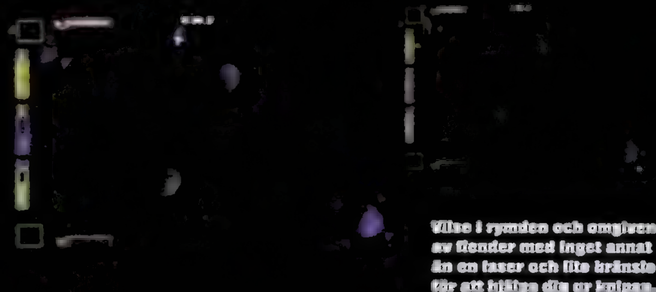
- UTGIVARE: **Yaroze**
- SPELTYP: **Rymdsimulator**
- PROGRAM: **Fullversion**

D*ecaying Orbit* är ett actionspel som utspelar sig i rymden, i kriget kring det Liaobeciska imperiet. När spelet börjar är du alldeles ensam, långt in i fiendeland, och din första uppgift är att ta dig hem. Du måste navigera genom nivåer fulla med planeter, nebulosor, fiendeläger och Gud vet vad mer...

Spelkontrollen:
Styrkorset Riktning
⊗ Gas
◎ Laser
△/◎ Använd extrapryttlar

Analog spelkontrollen:
Styrkorset Riktning
⊗ Gas
▭ Laser
▭/▭ Använd extrapryttlar
▭/▭ Använd extrapryttlar
▭/▭ Bläddra genom extrapryttlarna
Spelinstruktioner går att se i spelmenyn.

Övrig information:
Vill du veta mer om *Decaying Orbit* kan du besöka spelutvecklarnas hemsida: www.dragonshadow.com



Vilse i rymden och omgiven av fiender med inget annat än en laser och lite bränsle för att hjälpa dig ur knipan.

Tanx





Glid runt i en plåtburk och samla flaggor tillsammans med en polare.

- UTGIVARE: **Yaroze**
- SPELTYP: **Strategi**
- PROGRAM: **Fullversion**

Spelet består av följande tre spelvarianter:
Duel – Första att få tre "kills" vinner spelet. Kills markeras med en tänd stjärna.
Search and retrieve – Hitta tre flaggor och samla ihop dem. Förster att ha tre flaggor vinner. Du kan även stjäla din motståndares flaggor från dennes bas.
Capture the flag – Ta din motståndares flagga (som du finner i dennes bas) och för till ditt eget tillhåll.

Spelkontrollen:
Vid inställningsmenyn
↑↓ Välj inställningstyp
←→ Byt inställning

I spelet
↑ Framåt (starkare med hovercraft-uppgradering)
↓ Backa (går ej med hovercraft-uppgradering)
←→ Rotera åt vänster eller höger
⊗ Eld
◎ Paus
◎ Lägg minor (med min-uppgradering)
▭/▭ Rotera kanontornet åt vänster eller höger
▭/▭ Centrera kanontornet

Tekken 3





Vad i hela... *Tekken 3* för endast 249 kronor. Är det möjligt?

- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **Fighting**
- PROGRAM: **Spelbar demo**

Erbjudanden blir aldrig bättre än så här. Tidernas absolut bästa fightingspel kan nu bli ditt för det kriminellt låga priset av 249 kronor.

Spelkontrollen:
←→ Håll ner för att gå
↑ Håll för att hoppa
↓ Håll för att ducka
↑↑ eller ↓↓ Tryck snabbt upp eller ner för sidoförflyttningar
← Håll för att blockera
→→ Tryck snabbt och håll ner för att springa
◎ Höger spark
◎ Höger slag
◎ Vänster slag
⊗ Vänster spark
◎ + ⊗ Kast (nära en motståndare)
◎ + ◎ Annat kast (nära en motståndare)

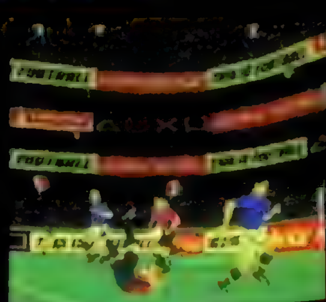
Övrig information:
Priset gäller för Platinum-utgåvan av spelet, för guds skull. Om du inte redan har *Tekken 3* bör du skaffa det nu. I nummer 9 av PlayStationMagasinet kan du läsa allt du behöver veta om det här liret.



This Is Football

- UTGIVARE: **SCEE**
- SPELTYP: **Fotboll**
- PROGRAM: **Video**

I en tävling mot de stora fotbollsspelen som redan dominerar marknaden kanske *This is Football* har vad som krävs för att vinna mot de etablerade titlarna. Att döma av grafiken i detta demo kan det här bli en het titel. Med SCEE bakom spelet betvivlar vi inte att det kommer bli ett toppenspel. Luta er bakåt och titta, döm själva och dregla innan vi kan erbjuda er ett spelbart demo i kommande nummer av PlayStation-Magasinet.





Dribbla dig fram till sidan 8 i detta nummer för att se vad utvecklarna hade att säga om detta spel.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET

NUMMER 22

UTE DEN 21 OKTOBER

DEMO OCH EXKLUSIV RECENSION

WIPEOUT 3

Japp! Vi recenserar Wipeout 3! Och inte nog med det: ni får ett exklusivt demo på cd:n!

EXKLUSIVT REPORTAGE

TOMB RAIDER IV

Vi tar ett snack med Eidos om Tomb Raider IV. Ska det bli flipp eller flopp när allas vår Lara Croft ger sig ut på äventyr igen?

DEMO OCH RECENSION

UM JAMMER LAMMY

Lira elgitarr med Parappas kompis. Vi har recenserat spelet och ger er ett spelbart demo på cd:n!

DESSUTOM!

tittar vi närmare på massor med spel. Vad sägs om:

- FIFA 2000
- Metal Gear: VR Missions
- Gran Turismo 2
- Beatmania
- War of the Worlds
- Tarzan
- Quake II
- GTA 2
- F1 ´99
- Unreal
- Music 2000
- Shaolin
- Pac-Man World
- Omnikron
- Final Fantasy VIII
- Chocobo Racing

På skivan: Wipeout 3 (spelbar), This is Football (spelbar), Kingsley´s Adventure (spelbar), Kurushi Final (spelbar), Rising Zan (spelbar), Destrega (spelbar), Um Jammer Lammy (spelbar för 2 pers), F1 ´99 (video), LMA Manager (video).

PÅ GRUND AV OMSTÄNDIGHETER SOM LIGGER UTANFÖR VÅR KONTROLL RESERVERAR VI OSS FÖR EVENTUELLA ÄNDRINGAR AV INNEHÅLLET I TIDNINGEN OCH PÅ DEMO-SKIVAN.



PLAYSTATION

Nyheter



Shadow Man



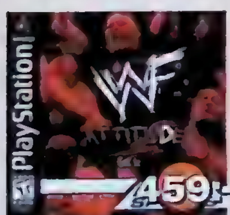
Legend of Kartia



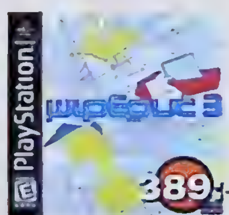
NHL 2000



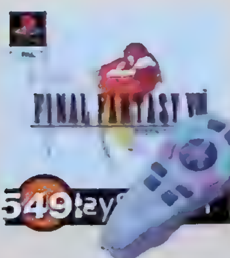
Metal Gear Solid Special Missions



WWF Attitude



Wipeout 3



Final Fantasy VIII

Ascii Grip på köpet vid förbeställning.
Ord pris 129:-



Legacy of Kain 2 Soul Reaver

Alien Resurrection	449
Beatmania	ring
Bomberman Fantasy Racing	499
Carmageddon	419
Formula 1 99	ring
G-Police 2	389
Golf Pro	389
Gran Turismo 2	449
Grand Theft Auto 2	ring
Gungage	ring
Kagero Deception 2	449
Kingsleys Adventure	ring
Kurushi Final	389
Legend of Legaia	389
No Fear Downhill Mountainb.	449
Quake 2	429
Railroad Tycoon 2	429
Rampage World Tour 2	449
South Park	449
Spec Ops	449
Spyro the Dragon 2	ring
Star Ocean	429
Star Wars Ep. 1 the Phantom	449
Suikoden 2	449
X-Files	ring

Ordinarie

Ape Escape	389
Attack of the Saucerman	389
Blaze & Blade	419
Bloody Roar 2	499
Breath of Fire 3	419
Brunswick Bowling	449
Civilization 2	449
Cool Boarders 3	389
Crash Bandicoot 3	439
Darkstalkers 3	499
Divers Dream	429
Driver	429
Ett Småkryps Liv	389
Evil Zone	389
FA Manager	469
FIFA 99	459
Gex 3 Deep Cover	469
Grand Theft Auto London	249
Guardians Crusade	449
Hard Edge	449
Kensei	419
KKND Krossfire	449
Marvel Super Heroes vs Street F	499
Mega Man Legends	499
Metal Gear Solid	449
Monster Seed	449
Moto Racer 2	459
Need for Speed 4	449
Omega Boost	389
Poy Poy 2	429
Premier Manager 99	469
R-Type Delta	389
R4 Ridge Racer Type 4	389
R4 Ridge Racer Type 4 + JogC	699
Resident Evil 2	389
Risk	449
Silent Hill	479
Smash Court Kournekova	389
Sports Car GT	419
Street Fighter Alpha 3	499
Street Fighter Collection 2	499
Street Skater	449
Syphon Filter	389
Tai Fu	449
Test Drive 5	419
Tiger Woods 99	419
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
Trap Runner	429
Triple Play Baseball 2000	419
V-Rally 2	449
Warzone 2100	469
Vigilante 8	349
Wild Arms	389

info@nordicgames.com
fax 054-22 20 22



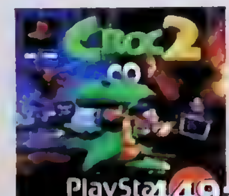
Castrol Honda Superbike Racing



Um Jammer Lammy



Point Blank 2



Croc 2



FA Premier League Stars

Basenhet

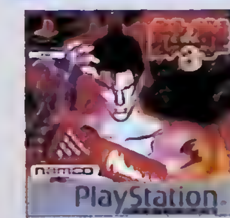


Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

**Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max 1 per order. Res. för slutförsäljning.*



Platinum



Tekken 3

249:-



Medievil

249:-

Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
C&C Red Alert	249
Colin McRae Rally	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
FIFA 98	249
Final Fantasy 7	249
Formula One 97	249
G-Police	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Hercules	249
Int.Track & Field	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Mortal Kombat Trilogy	249
Moto Racer	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Porsche Challenge	249
Resident Evil	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider 2	249
V-Rally	249
Worms	249

Reservation för prisförändringar

Tillbehör

Minneskort

från 99:-

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

MK 1080 Block, grå, svart	599
MK 120 Block, blå, grå, grön, svart	229
MK 360 Block, blå, clear, grå, svart, röd	299
MK Compressor 60 Block	249
MK Original, blå, grå, grön, gul, orange, röd, smoke, svart eller vit	179
MK, Standard, blå, clear grön, clear gul, clear, grå, grön, gul, orange, röd, svart, vit	99

HK = Handkontroll, JS = Joystick, MK = Minneskort

Action Replay Professional	469
Antennkabel	169
Cooling System	469
Dex Drive	499
Equalizer	329
Game Booster Gameboy	469
GX Converter	249
HK Ascii Grip	129
HK Asciipad	129
HK Dual Shock Orig, alla färger	329
HK Dual Shock Stand, alla färger	229
HK Negcon	299
HK Off. Jordan GP Rac Con	249
HK Original i påse, demoanvända	99
HK Original, grå, vit, svart	179
HK Standard	99
JS Bio Grip	249
Link Kabel	129
Multi Tap, blå, röd, svart	249
Mus	199
Pedaler, blå, grå, grön, röd, svart	299
Pistol, Assassin	499
Pistol, Dual Con 45	149
Pistol, Erazer Gun	299
Pistol, GunCon Pedal	169
Pistol, Lightblaster	149
Pistol, Real Arcade Light Gun	499
Pistol, Scorpion silver	349
Ratt, Dual Shock Jordan	649
Ratt, Innovation PSX & N64	499
RGB Kabel	149
RGB/Scart-Kabel	149
Tom Fodral	15
V-Box	995
VCD Kort	599
X-Plorer	299
X-Tender	99

Japan nyheter



Dino Crisis

Mycket bra actionspel i Resident Evil stil.

Ace Combat 3	699
Beat Mania GOTTAMIX	699
Dragon Quest 7 99-08-26	849
Front Mission 3	849
Gran Turismo 2	849
Grandia 2	749
Legend Of Mana	849
Metal Gear Integral	849
Persona 2	749
Rival Schools 2	749
Racing Lagoon	749
Vandal Hearts 2	849

Japan ordinarie

Capcom Gen Vol 2	499
Capcom Gen Vol 5	699
Final Fantasy 8	749
Gun Baaru Point Blank 2	499
Gungage	749
Jailbreaker	749
King of Fighters 98	699
Lagnacure	499
Omega Boost	649
Puzzle Bobble 4	399
Racing Lagoon	749
Saga Frontier 2	849
Street Fighter Zero 3	699
Tekken 3	199
Tenchu 2	649
Vampire Saviour Ex Edition	699

USA nyheter



Final Fantasy VIII

USA-version i lager den 8 september. Först till kvarn!

Brave Fencer + FF8 demo	549
Ehrgeiz	549
Kartia	499
Legend of Legaia	499
Lunar Silver Star Story SE	799
Parasite Eve	649
Point Blank 2 + Pistol	749
Shadow Madness	649
Silent Hill	499
Silhoutte Mirage	549
Star Ocean	499
Xena Warrior Pricess	499
Xenogears	599



Jade Cocoon

Ett vackert rollspel, där du spelar som pojken Levant. Äventyret som utspelas i en jättelik skog, går ut på att tämja ett flertal djur och med deras hjälp rädda skogen och allt liv.

PC CD-ROM



Command & Conq Tiberian Sun

Efter över ett års väntan och ständigt tvivlande så är det äntligen här! Temat från dom tidigare spelen är det samma. Det innehåller massor med uppdrag, byggnader, trupper och fordon. Nu kräver det ännu mer takitiskt och strategist tänkande.



Civilization 2 Test of Time

Spelet startar år 4020 före Kristus och sträcker sig mer än 6000 år framöver. Detta är den nya och förbättrade versionen av Civ 2. Det har större djup, mer intriger och fler möjligheter. Stort spelvärde.

PC Nyheter

Braveheart	399
Delta Force 2	369
Driver	349
F.A. Premier League Star	369
Fly	369
Gabriel Knight Collection	
Homeworld	399
Hugo på Vulkanön inkl. T-Shirt	349
Jagged Alliance 2	349
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	399
Microsoft Int. Football 2000	349
Mortyr	369
NHL 2000	369
Pizza Syndikatet	399
Street Wars: Constructor	399
Traitors Gate	349

PC Toppspel

Alien vs Predator	369
Baldurs Gate	349
Championship Manager 3	399
Croc 2	
Delta Force	369
Dungeon Keeper 2	369
Half Life - Game of the Year Ed	349
Heroes of Might & Magic 3	349
Hidden & Dangerous	399
Kingpin	369
Mayday	
Might & Magic 7	399
Outcast	379
Roller Coaster Tycoon	369
Star Trek: Birth of Fed	369
Star Wars Episode 1:	
Phantom Menace	399
Total Annihilation Kingdoms	379
Ultima Online Second Age	399
Worms Armageddon	349

Reaspel



Future Cop

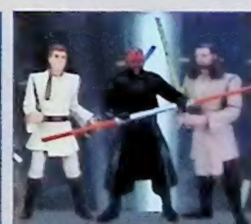


Dead or Alive

Adidas Power Soccer 2	129
Alundra	249
Apocalypse	249
Assault	129
Atlantis	249
Batman & Robin	249
Blast Radius	129
Cardinal Syn	199
Colony Wars	129
Colony Wars Vengeance	249
Crime Killer	249
Critical Depth	129
Dead or Alive	249
Diablo	249
Duke Nukem Time 2 Kill	249
Escape ODT	249
Exhumed	249
Formula One 98	249
Men in Black	249
NBA Pro 98	129
NHL 98	249
NHL Face Off 98	129
Nightmare Creatures	249
Parappa the Rapper	249
Pitfall	199
Pocket Fighters	249
Premier Manager 98	199
Pro Pinball Timeshock	249
Project Overkill	199
Psybadek	199
Raystorm	199
Reboot	129
Rogue Trip	129
San Fransisco Rush	249
Sentinel Returns	129
Shadow Gunner	199
Small Soldiers	249
Snow Racer 98	249
Space Jam	249
Spawn	199
Street Fighter Ex+α	249
Tenchu	249
Tennis Arena	249
Test Drive 4	249
Theme Hospital	249
Tobal No.1	199
Total NBA 98	129
Tunnel B1	169
Virtua Pool	249

SAMLARPRYLAR





STAR WARS EPISODE I

Star Wars Figurer

199:-/st

Metal Gear Figurer

199:-/st

Anakin Skywalker	199
Battle Droid	199
Boss Nass	199
C3PO	199
Chancellor Valorum	199
Darth Maul	199
Darth Sidius	199
Gascano	199
Jar Jar	199
Ki Adi Mundi	199
Obi Wan Kenobi	199
Padme Naberrie	199
Queen Amidala	199
Qui Gon Jinn	199
Ric Olie	199
Senator Palpatine	199
Watto	199

Liquid Snake	199
Meryl Silverburgh	199
Ninja	199
Psycho Mantis	199
Revolver Ocelot	199
Sniper Wolf	199
Solid Snake	199
Vulcan Raven	199



nordic games

24 timmars leverans



BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

Playstation

2Extreme	195
4-4-2 Soccer	95
Ace Combat 2	350
Actua Golf	95
Actua Golf 2	195
Actua Golf 3	250
Actua Ice Hockey	125
Actua Pool	350
Actua Soccer	95
Actua Soccer 2	150
Actua Soccer 3	295
Actua Soccer Club Edition	125
Actua Tennis	295
Adidas Power Soccer	95
Adidas Power Soccer 97	95
Adidas Power Soccer 98	95
Agent Armstrong	195
Air Combat	195
Air Race	195
AIV Evolution Global	195
Akuji	350
Alien Trilogy	150
All Star Tennis 99	225
Allied General	395
Alundra	195
Andretti Racing	150
Ape Escape	325
Apocalypse	195
Aquanauts Holiday	95
Arcade Greatest Hits 2	150
Area 51	225
Ark of Time	195
Assault	95
Asterix	395
Ataris Arcades Greatest Hits	150
Atlantis	350



Auto Destruct	150
Azure Dreams	250
B-Movie	95
Baby Universe	95
Batman & Robin	225
Batman Forever	225
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Battle Arena Toshinden 3	125
Battlestation	250
Beast Wars	95
Bedlam	95
Big Air	375
Bio Freaks	150
Black Dawn	150
Blam! Machinehead	95
Blast Chamber	95
Blast Radius	95
Blasto	150
Blaze & Blade	375
Blazing Dragons	150
Bloody Roar	195
Bloody Roar 2	395
Bomberman World	225
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	325
Broken Sword	150
Broken Sword 2	295
Bubble Bobble	350
Bobsy 3D	150
Bug Raider	95
Buggy	95
Bugs Bunny	395
Burning Road	150
Bushido Blade	150
Bust A Groove	295
Bust A Move 2	195
Bust A Move 3	295
Bust A Move 4	375
C&C	195
C&C Red Alert	195
C&C Retaliation	395
C3 Racing	250
Caesars Palace	395
Cardinal Syn	95
Carnage Heart	95
Casper	195
Castlevania	295
Centipede	195
Chessmaster 3D	395
Chill	95
Chronicles of the Sword	225
Circuit Breakers	225
City of the Lost Children	150
Civilization 2	395
Clock Tower	195
Colin McRae Rally	195
Colony Wars	150
Colony Wars Vengeance	225
Constructor	295
Contra Legacy War	125
Cool Boarders	195
Cool Boarders 2	195
Cool Boarders 3	350
Crash Bandicoot	195
Crash Bandicoot 2	195
Crash Bandicoot 3	350
Crime Killer	95
Critical Depth	95
Criticom	95
Croc	195
Crow City of Angels	195
Crusader No Remorse	95
Crypt Killer	150
Cyberia	95
Cybersled	95
Cyberspeed	95
Dark Forces	295
Darklight Conflict	95
Darkstalkers	95
Darkstalkers 3	350
Davis Cup Tennis	195
Dead or Alive	195
Deathtrap Dungeon	195
Descent 2	95
Destruction Derby	150
Destruction Derby 2	195
Devils Deception	195
Devils Dice	250
Diablo	195
Die Hard Trilogy	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Disruptor	95
Doom	195
Dragon Heart	150
Driver	350
Duke Nukem 3D	195
Duke Nukem Time 2 Kill	250
Dynasty Warriors	95
Earthworm Jim 2	195
Eliminator	150
Epidemic	95
Escape DDT	195
ESPN Extreme Games	395
Everybodys Golf	295
Exhumed	195
Explosive Racing	125
Extreme Pinball	150
Extreme Snowbreak	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	150
Felony 11-79	195
FIFA 96	95
FIFA 97	95
FIFA 98	195
FIFA 99	350
Fifth Element	150
Fighting Force	195
Final Doom	250
Final Fantasy 7	195
Floating Runner	95
Formula Karts	95
Formula One	95
Formula One 97	125
Formula One 98	195
Forsaken	95
Frenzy	95
Frogger	95
Full Tilt Battle Pinball	150
G-Darius	125
G-Police	95
Galaxian	95
Galaxy Fight	95
Gex	195
Gex 3 Deep Cover	350
Gex 3D	195
Ghost in the Shell	195
Global Domination	395
Goalstorm	95
Golden Goal	95
Golf Pro	350
Gran Turismo	195
Grand Theft Auto	195
Grand Theft Auto London	225
Gridrun	95
Gunship 2000	195
Hard Edge	395
Hardcore 4x4	195
Heart of Darkness	150
Heberekes Popoitto	150
Hercs Adventure	195
Hercules	195
Hexen	95
Hi Octane	95
Hugo	350
Hyper Match Tennis	150
Impact Racing	95
In the Hunt	95
Incredible Hulk	150
Independence Day	195
Indy 500	195
Int. Superstar Soccer 98	195
Int. Superstar Soccer Pro	95
Int. Track & Field	195
Invasion	195
Iron & Blood	150
Iron Man X/O	150
Iznogoud	195
Libero Grande	150
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	150
Live Wire	295
Loaded	95
Lomax	150
Lone Soldier	150
Lost Vikings 2	195
Lucky Luke	350
Machine Hunter	95
Madden 97	95
Madden 98	95
Madden 99	250
Magic Carpet	95
Magic the Gathering	195
Music	350
Myst	295
Nagano Winter Olympics	95
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	250
Namco Museum vol. 3	250
Namco Museum vol. 4	250
Namco Museum vol. 5	250
Nanotek Warrior	95
Nascar 98	195
Nascar 99	295
NBA Live 96	95
NBA Live 97	125
NBA Live 98	195
NBA Live 99	295
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	150
Need for Speed	195
Need for Speed 2	295
Need for Speed 3	350
Need for Speed 4	395
Newman Haas Racing	195
NHL 97	95
NHL 98	125
NHL 99	295
NHL Face Off	50
NHL Face Off 97	75

Begagnathandel

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, Nintendo64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi:

50% VID INKÖP

60% VID INBYTE

T ex: Du får för ditt Monopoly (PSX) 50% av 450kr = 225 kr kontant eller 60% av 450 kr = 270 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna.

Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Jeremy McGrath Supercross 98	295
Jersey Devil	150
Jet Raider	95
Jet Raider 2	150
Joe Blow	295
Johnny Bazookatone	95
Jonah Lomu Rugby	295
Judge Dredd	250
Jumping Flash!	95
Jumping Flash! 2	95
Jupiter Strike	95
Jurassic Park the Lost World	195
K1 the Arena Fighters	195
Kart Duel	150
Kart Duel 2	195
Kensai	375
Kick Off World	125
Kileak the Blood	95
Killing Zone	95
King of Fighters 95	250
Kings Field	95
Kingsley	350
KKND Krossfire	395
Klonoa	195
Knock Out Kings	350
Konami Open Golf	150
Krazy Ivan	95
Kula World	295
Kurushi	150
Kurushi 2	295
Last Report	150
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	395
Legacy of Kain Blood Omen	250
Legend	295
Lemmings 3D	150
Lemmings Collection	195
Lethal Enforcers	150
Marvel Super Heroes	350
Mass Destruction	95
Maximum Force	150
MDK	150
Mechwarrior 2	150
Medievil	150
Mega Man 8	225
Mega Man Legends	395
Mega Man X3	350
Mega Man X4	395
Men in Black	295
Metal Gear Solid	350
Michael Owen WLS 99	195
Mickeys Wild Adventure	195
Micro Machines V3	195
Monkey Hero	350
Monopoly	450
Monster Trucks	195
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	295
Mortal Kombat Mythologies	150
Mortal Kombat Trilogy	195
Moto Racer	195
Moto Racer 2	350
Motorhead	95
Motormash	95
Motortoon GP 2	195
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	250
Nightmare Creatures	150
Ninja	195
Note, the	150
Novastorm	95
Nuclear Strike	195
Oddworld 1 Abes Oddysee	195
Oddworld 2 Abes Exoddus	195
Off World Interceptor	95
Olympic Games	295
One	95
Overblood	125
Overboard	195
Pandemonium	195
Pandemonium 2	195
Panzer General	395
Parappa the Rapper	150
Penny Racers	195
Perfect Weapon	150
PGA Tour Golf 97	150
PGA Tour Golf 98	225
Pitball	95
Pitfall 3D	150
Player Manager	250
Pocket Fighters	250
Poed	95
Point Blank	295
Point Blank + Pistol	495
Populous the Beginning	350
Porsche Challenge	95
Power Move Pro Wrestling	150
Power Serve Tennis	95
Poy Poy	150
Premier Manager 98	150
Premier Manager 99	350
Prime Goal	95
Pro 18 the World Open Golf	395
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	195
Pro Pinball Timeshock	195
Project Overkill	150
Psybadek	150
Psychic Detective	195
Psychic Force	95
Quake 2	395
R-Types	195
R4 Ridge Racer 4	350
R4 Ridge Racer 4 + JogCon	595
Rage Racer	195
Raging Skies	150
Raiden Project	150
Rally Cross	150
Rally Cross 2	295
Rampage World Tour	395
Rapid Racer	95
Rapid Reload	150
Rascal	95
Raven Project	95
Rayman	195
Raystorm	95
Real Bout Fatal Fury	195
Rebel Assault 2	250
Reboot	95
Resident Evil	195
Resident Evil 2	195
Resident Evil Directors Cut	195
Retro Force	295
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Risk	395
Riven Myst 2	295
Road Rage	95
Road Rash	150
Road Rash 3D	195
Robopit	95
Robotron X	95
Rock n Roll Racing 2	195
Rogue Trip	95
Roll Cage	350
Rosco McQueen	95
Rugrats	295
Running Wild	295
San Fransisco Rush	195
SCARS	150
Sensible Soccer Club Ed.	195
Sentient	95
Sentinel Returns	95
Shadow Gunner	150
Shadow Master	95
Shanghai True Valor	350
Shellshock	95
Silent Hill	395
Sim City 2000	395
Skeleton Warriors	95
Skull Monkeys	150
Slam n Jam	95
Slamscape	95
Small Soldiers	195
Smash Court Tennis	350
Snow Racer 98	95
Snowboard Phat Air	95
Soulblade	95
Soviet Strike	150
Space Hulk	95
Space Jam	150
Spawn	195
Speedster	150
Spice World	150
Spider	95
Sports Car GT	350
Spot Goes to Hollywood	150
Spyro the Dragon	295
Star Gladiator	150
Star Ocean	375
Star Wars Episode 1	395
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	250
Streak	95
Street Fighter 2 Collection	195
Street Fighter 2 Collection 2	395
Street Fighter 2 the Movie	150
Street Fighter Alpha	150
Street Fighter Alpha 2	195
Street Fighter Alpha 3	395
Street Fighter Ex+α	150
Street Racer	95
Street Skater	395
Suikoden	195
Super Football Champion	95
Super Pang Collection	250
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	295
Supersonic Racers	95
Syndicate Wars	95
Syphon Filter	325
Tai Fu	350
Tekken	150
Tekken 2	150
Tekken 3	295
Tempest X3	95
Ten Pin Alley	350
Tenchu	250
Tennis Arena	225
Test Drive 4	195
Test Drive 4X4	295
Test Drive 5	350
Test Drive Off Road	195
Tetris Plus	450
Theme Hospital	225
Theme Park	295
Thunderhawk 2 Firestorm	150
Tiger Shark	95
Tiger Woods 99	350
Tilt!	95
Time Crisis	195
Time Crisis + Pistol	450
Titan Wars	95
Tobal No.1	150
Toca Touring Car	195
Toca Touring Car 2	250
Tokyo Highway Battle	150
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	195
Tomb Raider 3	250
Tommi Mäkinen Rally	250
Top Gun	150
Transport Tycoon	295
Trap Runner	350
Trash! It	150
Treasures of the Deep	95



True Pinball	195
Tunnel B1	95
Twisted Metal	250
Twisted Metal 2 World Tour	295
Unholy War	195
V-Ball	250
V-Rally Platinum	195
V-Tennis	150
Vandal Hearts	195
War Gods	95
Warcraft 2	195
Warhammer Dark Omen	250
Warhammer Shadow...	195
Warzone 2100	350
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	350
WCW vs the World	295
Versailles	195
Whizz	95
Victory Boxing	195
Victory Boxing 2	250
Viewpoint	95
Vigilante 8	250
Wild 9	95
Wild Arms	250
Wing Commander 3	95
Wing Commander 4	95
Wipe Out	95
Wipe Out 2097	150
Viper	95
Virtua Pool	225
VMX Racing	295
World Cup 98	150
World Cup Golf	95
Worms	195
WWF In Your House	150
WWF Warzone	295
X-Com 2 Terror From the Deep	350
X-Com Enemy Unknown	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	250
Xevious 3D	95
XGames Pro Boarder ESPN	295
Yusha Heavens Gate	95
Z	150
Zero Divide	95
Zero Divide 2	95

störst och billigast i norden! öppet: vard 10-19 lörd 11-15

PSX Tillbehör

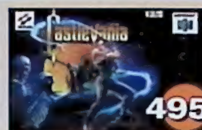


Titel	vi säljer	köper
Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Profession	395	150
Antennkabel Multi Ej Orig	125	15
Antennkabel Multi Orig	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Orig	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minne 1080 Block	450	200
Minne 120 Block	175	50
Minne 15 Block, Kopia	85	30
Minne 360 Block	325	100
Minne 60 Block	150	40
Minne 720 Block	395	150
Minne Comp. 60 Block	150	40
Minne Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun	195	80
Pistol, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual S	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

Ny katalog

Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.
info@nordicgames.com

Nintendo64



1080	395
Aero Fighter Assault	195
Aero Gauge	195
Air Border 64	195
All Stars Baseball 99	350
All Stars Tennis 99	450
Banjo Kazoole 3D	350
Beetle Adventure Racing	395
Bio Freaks	295
Blast Corps	195
Body Harvest	295
Bomberman 64	195
Bomberman Hero	295
Buck Bumble	395
Bust A Move 2	250
Bust A Move 3	295
Carmageddon 2	450
Castlevania	495
Centre Court Tennis	395
Chameleon Twist	195
Chameleon Twist 2	450
Charlys Blast Challenge	395
Chopper Attack	295
Clayfighter 63_	195
Cruisin USA	275
Cruisin World	350
Dark Rift	195
Diddy Kong Racing	395
Doom 64	195
Dual Heroes	195
Duke Nukem 3D	250
Duke Nukem Zero Hour	495
Extreme G	275
Extreme G2	375
F-Zero X	395
F1 Pole Position	195
F1 World Grand Prix	275
FIFA 64	195
FIFA 98	350
FIFA 99	395
Fighters Destiny	195
Forsaken	195
GASP	295
Gex 2 Enter the Gecko	450
Glover	275
Goldeneye 007	350
GT 64 World Championship	295
Hexen	195
Holy Magic Century	350
Int. Superstar Soccer 64	195
Int. Superstar Soccer 98	395
Jet Force Gemini	495
Killer Instinct Gold	195
Knife Edge	295
Kobe Bryant NBA Basket	195
Lamborghini Challenge	195
Looney Tunes Space Race	495
Lylat Wars	195
Lylat Wars + Rumble Pack	295
Mace	195
Madden 64	195
Madden 99	450
Mario Kart 64	350
Mario Party	475
Micro Machines 64 Turbo	495
Mischief Makers	195
Mission Impossible	350
Monaco GP Racing Sim	450
Mortal Kombat 4	495
Mortal Kombat Mythologies	195
Mortal Kombat Trilogy	295
Multi Racing Championship	295
Mystical Ninja	395
Mystical Ninja 2	495
Nagano Winter Olympics	195
Nascar 99	495
NBA Hangtime	195
NBA In the Zone 2	395
NBA Jam 99	350
NBA Live 99	395
NBA Pro 99	295
NFL Quarterback Club 98	195
NFL Quarterback Club 99	295
NHL 99	375
NHL Breakaway 98	195
NHL Breakaway 99	350
Off Road Challenge	250
Olympic Hockey	195
Penny Racers	450
Pilotwings 64	195
Quake 2	495
Quake 64	295
Rampage 2 Universal Tour	495
Rampage World Tour	450
Rayman 2	495
Robotron X	195
San Fransisco Rush	195
San Fransisco Rush 2	395
SCARS	295
Shadowgate 64	495
Snowboard Kids	395
Snowboard Kids 2	450
South Park	495
Space Station Silicon Valley	295
Star Shot Space Circus Fever	295
Star Wars Episode 1: Racer	525
Star Wars Rogue Squadron	395
Star Wars Shadows of the Emp	395
Super Mario 64	195
Super Smash Brothers	525
Tetris 64	450
Tetrisphere	195
Tonic Trouble	450
Top Gear Overdrive	375
Top Gear Rally	295
Turok	195
Turok 2 Seeds of Evil	395
Twisted Edge Snowboard	395
V-Rally 2	525
V-Rally Edition 99	295
Walalae Country Club Golf	295
War Gods	195

N64 Tillbehör



Titel	vi säljer	köper
Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Orig	125	15
Antennkabel Orig	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Orig	125	30
HK Färg, Orig	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Orig	250	80
Minne 16 x	195	50
Minne 4x Joytech	150	30
Minne Orig	125	40
Minne Std, Färg	75	20
Ratt + Pedaler	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, J-tech	95	30
Rumble Pack Orig	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Alla NES 8 Bit spel 50-95:-/st

Ring för titlar.

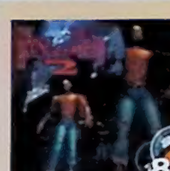
Basenheter



I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

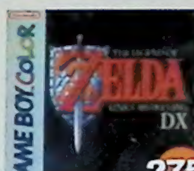
Titel	vi säljer	köper
Dreamcast inkl alla kablar	2750	1200
Game Gear	250	80
Gameboy Color	595	300
Gameboy Pocket	195	80
Gameboy Standard	150	50
Jaguar	250	50
Jaguar CD	295	100
Master System	95	25
Multimega	495	150
Nintendo	295	100
Nintendo 64	650	400
Playstation	895	500
Sega 32X	95	25
Sega MegaCD 1	150	50
Sega MegaCD 2	150	50
Sega Megadrive 1	195	50
Sega Megadrive 2	195	50
Sega Nomad	495	150
Sega Saturn	495	200
Super Nintendo	395	150
Virtual Boy	295	100

Dreamcast



Aero Dancing	550
Blue Stinger	550
Buggy Heat	550
Cho Hamaru Golf	550
Climax Landers	550
Evolution	395
Get Bass incl. Controller	895
Godzilla	350
HK Original Dreamcast	295
House of the Dead 2 + Pistol	850
Incoming	250
JS Arcade Stick Dreamcast	695
July	250
Marvel vs Capcom	550
Monaco GP 2	395
Pen Pen Tri Icelon	450
Power Stone	550
Psychic Force 2012	450
Puru Puru Pack	295
Puyo Puyon	450
Ratt, Sega Steering Wheel	895
Redline Racer	550
Sega Cart Driving	550
Sega Rally 2	550
Seventh Cross	250
Sonic Adventure	450
Super Speed Racing Cart	550
Tetris 4D	395
Virtua Fighter 3tb	450
VMS Minneskort	250

GB Color



Titel	vi säljer	köper
Bomberman	275	100
Bugs & Lola Bunny	275	100
Bugs Bunny Crazy Castle3	275	100
Bust A Move 3	275	100
Centipede	275	100
Frogger	275	100
Game & Watch Gallery 2	275	100
Gex 2 Enter the Gecko	275	100
Hexcite	275	100
Kluster	275	100
Las Vegas Cool Hand	275	100
Logical	275	100
Looney Tunes Carrot Crazy	275	100
Men in Black	275	100
Missile Command	275	100
Mortal Kombat 4	275	100
Pitfall	275	100
Pocket Bomberman	275	100
Quest Fantasy Challenge	275	100
Quest for Camelot	275	100
Rugrats the Movie	275	100
Shadowgate Classic	275	100
Tetris DeLuxe	275	100
Tom & Jerry	275	100
Top Gear Rally Pocket	275	100
Turok 2 Seeds of Evil	275	100
V-Rally	275	100
WWF Attitude	275	100
Zelda DX	275	100

Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?

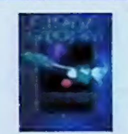
- Välj en av dessa produkter *utan extra kostnad*

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.



Assault värde 129:-


HK Ascii Grip värde 129:-


Alpha Storm PC värde 169.-


Mumindalen PC värde 169:-


Minne Joytech värde 129:-



Reboot värde 129:-

Surfa in på vår hemsida på adress www.nordicgames.com för en utförligare och ständigt uppdaterad lista.

SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.

1. Skicka in dina spel till:
Nordic Games Bytesavdelning, Rettgatan 6, 653 41 Karlstad.
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till www.nordicgames.com.
4. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel/pengar. Detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av lösen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Om du är under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. Har vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

KÖPINFORMATION:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo 58 kr. Beställningar över ett kilo 99 kr.

Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1.

2.

3.

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

Reservtitel

1.

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn

Adress

Postnummer och ort

Telefon

E-mailadress

Målsmans underskrift om under 18 år

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr

PSX-mag 9-99

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.